JUEGOS CON BARAJA INGLESA

NAIPES

ÍNDICE

JUEGOS CLÁSICOS CON BARAJA INGLESA

La canasta	1-24
El gin rummy	25-36
El remigio	37-48
El continental	49-60
El king	61-72
La dame de pic	73-84
El tomate	85-96
La podrida	97-108
El piquet	109-120
El bridge	121-168

La Canasta

La canasta es un juego originario de Uruguay, desde donde se extendió por todo el mundo durante la década de los cincuenta. En poco tiempo se convirtió en uno de los grandes juegos de sociedad, practicado en todos los círculos, cafés y reuniones. Para jugar bien a la canasta hay que tener memoria para recordar las cartas jugadas, y agilidad mental para valorar adecuadamente las cartas propias y las del contrario, con el fin de optar por la mejor combinación posible.

Objetivo del juego

Conseguir 5.000 puntos en varios juegos parciales. Estos puntos se ganan según el valor de las cartas expuestas en combinaciones de cartas iguales, y por los premios que se obtienen por estas combinaciones.

«Partida de juego», grabado francés del siglo XIX.

JUGADORES

La forma más usual de jugar a la canasta es entre cuatro jugadores que forman dos parejas. Éstas pueden establecerse por sorteo, o bien estar convenidas de antemano para retarse entre sí. Cuando juegan dos o tres jugadores, lo hacen individualmente, es decir, cada uno para sí. Si son seis los jugadores, pueden formarse dos equipos de tres jugadores, que se sentarán alternados en la mesa, o bien formar tres parejas, cada una de ellas enfrentada a las otras dos.

Origen:
Uruguay

Duración de la partida:
de 2 a 3 horas

Baraja:
2 inglesas con comodines

Dificultad:
♣♣

Nº de naipes:
108 (2 x 54)

Tipo de juego:
combinación de cartas iguales

Jugadores:
2, 3, 4 o 6

TIPO DE BARAJA

La canasta se juega con dos barajas de tipo inglés de 52 cartas, más 2 comodines o jokers por baraja. Se juega, por tanto, con un total de 108 cartas.
En el caso de que haya seis jugadores que formen tres parejas, se utilizaría una tercera baraja extra de 54 cartas. Sin embargo, esta baraja no se utilizará cuando sean seis jugadores enfrentados tres contra tres.

COMBINACIONES DE CARTAS

A diferencia de otros juegos en los que se combinan cartas (chinchón,

VOCABULARIO ESPECÍFICO

abatir Exponer todas las cartas de la mano al irse al final de un juego parcial.

apoyarse Ligar las cartas de la mano con las expuestas por el compañero.

canasta Grupo de siete cartas del mismo valor, algunas (hasta tres como máximo) de las cuales pueden haber sido sustituidas por comodines.

canastrón Cinco canastas.

carta tapón Carta que se coloca sobre el pozo para evitar que el jugador siguiente lo tome. Son cartas tapón los treses negros y los comodines.

combinación Grupo de un mínimo de tres cartas iguales. Alguna de ellas puede sustituirse por un comodín.

combinar Agrupar cartas del mismo índice.

comodín Carta especial que sirve para sustituir una carta natural en una combinación. Son comodines los jokers y los doses.

descartar Echar una carta al pozo un jugador al terminar su turno.

especiales Dícese de las cartas que no son naturales. Son cartas especiales los comodines (jokers y doses) y los treses (negros y rojos).

exponer Mostrar sobre la mesa una o más combinaciones válidas de cartas.

honores Los treses rojos.

irse Combinar todas las cartas de la mano, apoyándose o no en las cartas expuestas por el compañero, pudiendo quedar una sin ligar, que se echará al pozo. Para que un jugador pueda irse, es necesario que la pareja tenga una canasta. Cuando un jugador se ha ido, se da por terminado el juego parcial y se procede al recuento y anotación de los puntos de cada pareja.

ligar Combinar las cartas.

limpia Dícese de la canasta que no tiene ningún comodín. También puede decirse de la combinación de menos de siete cartas que no tiene comodín.

limpiar Sustituir un comodín de una canasta por una carta natural del índice correspondiente.

mazo Montón de cartas boca abajo formado por las cartas que quedan sin repartir y del que los jugadores pueden tomar carta en su turno.

naturales Dícese de las cartas que no son doses, treses ni comodines, y que se utilizan como base para las diversas combinaciones.

oculta Dícese de la canasta que se liga en la mano.

pozo Montón de cartas que se va formando con los sucesivos descartes de los jugadores.

pozo premiado El que tiene un tres rojo o uno o más comodines.

premio Cantidad de puntos, al margen del valor de las cartas, que recibe una pareja por una combinación especial de cartas o por alguna acción realizada durante el juego.

salida Primera exposición de combinaciones de cartas de una pareja en un juego parcial.

sucia Dícese de la canasta que contiene de uno a tres comodines. También puede decirse de la combinación que contiene algún comodín, aunque en este sentido se usa menos.

taponar Colocar una carta tapón en el pozo.

terminar Finalizar el turno de un jugador. Un jugador termina con el descarte. // Finalizar un juego parcial. Un jugador termina al irse.

remigio, continental, gin rummy, pinacle, etc.), en la canasta no valen las escaleras: sólo son válidas las combinaciones de cartas iguales, considerando como tales las que tienen el mismo índice, por ejemplo, jotas, sietes, cuatros, etc. Para que una combinación sea válida, debe estar formada como mínimo por tres cartas de idéntico valor.

La combinación de siete cartas iguales se llama *canasta*.

En cualquier combinación de cartas pueden usarse comodines, con la única condición de que su número debe ser inferior o igual al de cartas que sustituyen. Es decir, puede formarse un trío de sietes –por ejemplo– con dos cartas de este índice (siete) y un comodín, pero no con dos comodines y un siete. La siguiente tabla especifica el número exacto de comodines que se pueden usar en cada combinación:

Una canasta está formada por siete cartas del mismo índice.

3 cartas	1 comodín
4 cartas	2 comodines
5 cartas	2 comodines
6 cartas	3 comodines
7 cartas (*canasta*)	3 comodines

Una combinación que incluye comodines se llama *sucia*; si no hay comodines en la combinación, es decir, todas las cartas son del mismo índice, la combinación se llama *limpia*. Estas calificaciones se usan especialmente para la canasta, que tiene distinta valoración según sea limpia (500 puntos) o sucia (300 puntos).

Cuando se expone una combinación sobre la mesa, se hace mostrando todas las cartas que la componen. La única excepción es la canasta (siete cartas), pues en este caso las cartas se apilan en un montón al que ya no se pueden añadir más cartas. Para indicar que una canasta es sucia (contiene uno o más comodines), se coloca como carta superior una carta negra (pica o trébol). En cambio, si la canasta es limpia (sin comodines), la carta superior deberá ser una carta roja. A la canasta limpia (siete cartas iguales) puede añadírsele la octava carta del mismo índice, sin que esto suponga ningún premio especial (es sólo una facilidad para ligar esa carta); esta octava carta se coloca cruzada dentro de la pila de siete cartas que componen la canasta.

Cualquier combinación sucia puede *limpiarse* sustituyendo los comodines por cartas del mismo índice que las cartas de esa combinación. Cuando se sustituye el último comodín de una canasta, se cambia la carta negra superior de la canasta por otra de color rojo.

Los comodines que quedan libres al limpiar una combinación pueden usarse en cualquier otra combinación expuesta –siempre que no se supere el número de cartas naturales de la combinación–, o con otras cartas de la mano (una pareja, por lo menos) para formar nuevas combinaciones; pero no pueden guardarse en la mano junto a las cartas sin exponer. En realidad, ninguna carta expuesta sobre la mesa intencionada o accidentalmente –excepto las ocultas del pozo– puede volverse a guardar en la mano.

Los comodines no pueden moverse de una combinación a otra. Sólo pueden sacarse de las canastas sucias al limpiarlas. En el caso de un trío, por ejemplo, formado por dos cartas naturales y un comodín, no es posible sustituirlo por otra carta de igual valor que las que componen la combinación. Los comodines también pueden combinarse entre sí hasta formar, incluso, una ca-

VALOR DE LAS CARTAS

Estos valores son positivos (puntos ganados o a favor) cuando las cartas están expuestas sobre la mesa, y negativos (puntos perdidos o en contra) cuando están en la mano de los jugadores al final del juego parcial.

Joker	50 puntos
Dos	20 puntos
As (A)	20 puntos
Rey (K)	10 puntos
Dama (Q)	10 puntos
Jota (J)	10 puntos
Diez	10 puntos
Nueve	10 puntos
Ocho	10 puntos
Siete	5 puntos
Seis	5 puntos
Cinco	5 puntos
Cuatro	5 puntos
Tres negro	5 puntos
Tres rojo*	100 puntos

(*) Sólo carta de honor; no sirve para combinar. Estos puntos no valen para la apertura.

nasta de comodines (que tiene un valor de 2.000 puntos). En el caso de formar una combinación de comodines (trío, cuarteto, etc.), ya no pueden ser utilizados en ninguna combinación con las otras cartas naturales. Por ejemplo, no es posible añadir cuatro cartas naturales iguales a un trío de comodines expuesto para formar una canasta, aunque sí es posible el caso inverso: formar una canasta añadiendo tres comodines a cuatro cartas naturales expuestas.

Canasta de canastas. Se llama así a una combinación de siete canastas. Hay un premio especial para esta combinación (2.000 puntos), además del valor en premios y puntos de cada una de las canastas.

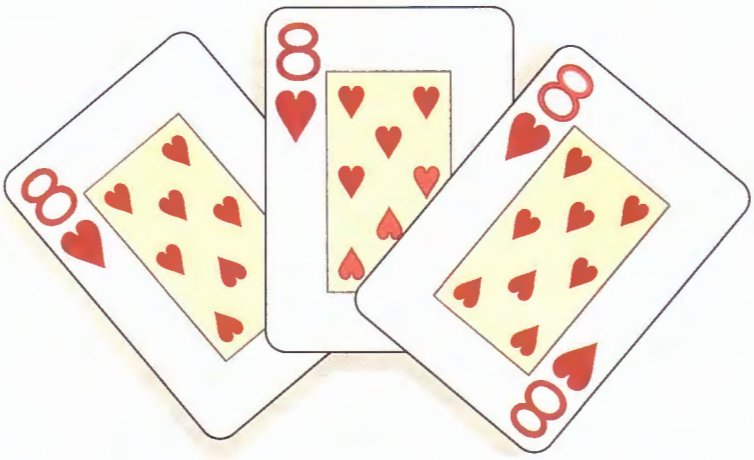
Canastrón. Es un grupo de cinco canastas. Como en el caso de la canasta de canastas, también hay un premio especial, aunque no de tanto valor (500 puntos).

CLASIFICACIÓN DE LAS CARTAS Y SU VALOR

En el juego de la canasta, las cartas se clasifican en *especiales* y *naturales*. Son del primer tipo los treses y los comodines, que en la canasta no son sólo los jokers, sino también los doses. Las restantes cartas son las llamadas naturales. Los palos no tienen ninguna función.

Los valores de las cartas que se indican a continuación son positivos, es decir, a favor de la pareja, cuando esas cartas forman parte de combinaciones expuestas sobre la mesa por cualquiera de los jugadores de la pareja; por el contrario, son puntos negativos, que se restan de los que tenga o haya conseguido la pareja, cuando las cartas están en la mano de algún jugador de la pareja al terminar el juego parcial.

Comodines. Los comodines son cartas que se utilizan para suplir o representar a cualquier otra carta de una combinación. Existen dos tipos de comodines: por una parte, los cuatro comodines-joker; por otra, los ocho doses rojos y negros de las dos barajas. Ambos tipos de comodines tienen idénticas funciones, pero distintas valoraciones. Los comodines-joker valen 50 puntos cada uno; los comodines-dos, 20 puntos cada uno.



En el juego de la canasta, los palos no tienen importancia. Por ello es posible formar combinaciones con cartas iguales (en este caso se han utilizado tres barajas).

Los treses rojos. Los treses rojos son *cartas de honor* y no sirven para hacer combinaciones entre ellos. Cuando se obtiene un tres rojo en el reparto inicial o por haberlo tomado del mazo en el correspondiente turno, debe exponerse sobre la mesa y tomar otra carta del mazo para sustituir al tres rojo en la mano. Es decir, no se pueden tener treses rojos entre las cartas de la mano. Si el tres rojo proviene del pozo, caso que sólo puede darse si la primera carta (o las primeras cartas) es un

Tablilla utilizada para anotar los puntos obtenidos en el juego de la canasta.

tres rojo, sólo se expondrá, pero no se tomará ninguna carta extra del mazo.

Cada tres rojo expuesto vale 100 puntos. Si se tienen los cuatro, valen el doble, por lo que el premio es de 800 puntos.

Muchos jugadores establecen que para contar como positivos los treses rojos debe haberse expuesto, por lo menos, una canasta. Esta norma debe acordarse al inicio de la partida. En cualquier caso, es indiscutible que debe haber expuesta alguna combinación de cartas para poder cobrar el premio de los treses rojos. Si no se tuviera ninguna combinación, la valoración de los treses rojos sería negativa.

Los treses negros. Se dice que los treses negros son *cartas-tapón,* porque sirven para «taponar» el pozo, es decir, impedir el acceso a él, de modo que no se pueda tomar ninguna carta. Para taponar el pozo basta con que la carta que se coloca en él, al terminar el turno, sea un tres negro. Este tapón o impedimento sólo dura un turno, o sea, hasta que el tres negro es cubierto. Naturalmente, si la carta de éste fuera otro tres negro, esta carta serviría para taponar el pozo al siguiente jugador (que en este ejemplo sería la pareja del jugador que ha colocado el primer tres negro para taponar el pozo).

Cada tres negro vale 5 puntos, pero no se pueden hacer combinaciones de treses negros durante el curso del juego. Sólo pueden combinarse para terminar un juego parcial (para *irse*). En este caso, es posible combinar tres de ellos formando un trío sin comodines –éstos nunca pueden combinarse con los treses negros–, o bien exponer los cuatro al terminar, es decir, en la jugada final. Esta acción –exponer los cuatro treses negros en el momento de irse– vale 500 puntos.

Las cartas naturales. Las otras cartas de la baraja (ases, reyes, damas, jotas, dieces, nueves, ochos, sietes, seises, cincos y cuatros) son las llamadas cartas *naturales,* que se utilizan para ligarlas entre ellas (con la eventual ayuda de comodines), formando diversas combinaciones (tríos o grupos de cartas en número mayor) de cartas iguales (mismo índice) con las que se acumulan puntos y premios.

No todas estas cartas tienen el mismo valor. Cada as vale 20 puntos (igual que los doses); las figuras (K, Q, J), los dieces, los nueves y los ochos valen 10 puntos cada uno; cada una de las otras cartas (es decir, cuatros, cincos, seises y sietes) vale 5 puntos.

LOS PREMIOS

Algunas acciones que se realizan en el transcurso del juego de la canas-

ta, así como algunas combinaciones especiales, tienen un premio en puntos. Es decir, el jugador o pareja que las realiza u obtiene recibe una cantidad extra de puntos al margen del valor de las cartas que intervienen en la acción o combinación motivo del premio. Por ejemplo, para calcular el valor total de una canasta, habrá que considerar el valor propio de la canasta –que dependerá de si es limpia o sucia– o premio por reunir las siete cartas iguales, y añadir el valor de las cartas que la forman. Se puede decir que todos los premios y valores de las cartas son acumulativos, con la única excepción de la exposición de los cuatro treses negros al término del juego parcial, que no vale 520 puntos (500 de premio más 20 del valor de las cartas), sino sólo 500 puntos.

Además de los ya señalados premios por honores –100 puntos por cada tres rojo, 800 puntos por los cuatro y 500 puntos por exponer los cuatro treses negros al terminar–, están los premios siguientes:

- por cada canasta limpia, es decir, la formada por siete cartas naturales iguales sin ningún comodín, 500 puntos;
- por cada canasta sucia, o sea, con comodines, 300 puntos;
- si se hacen siete canastas en el mismo juego (canasta de canastas), 2.000 puntos;
- si se consigue combinar cinco canastas (canastrón), 500 puntos;
- por formar una canasta de comodines (siete comodines juntos), 2.000 puntos;
- por abatir con canasta oculta de mano y sin apoyarse en las cartas expuestas por el compañero, 1.000 puntos;
- por abatir con canasta oculta de mano, pero apoyándose en las cartas expuestas por el compañero, 500 puntos;
- por abatir con canasta oculta en el curso del juego, sin apoyarse en las cartas expuestas por el compañero, 500 puntos;
- por abatir con canasta oculta en el curso del juego, pero apoyándose en las cartas expuestas por el compañero, 200 puntos.

HONORES Y PREMIOS

	Puntos
Cada tres rojo	100
Los cuatro treses rojos	800
Por exponer los cuatro treses negros al terminar	500
Por terminar el juego (irse)	100
Canasta limpia (siete cartas iguales sin comodín)	500*
Canasta sucia (de uno a tres comodines)	300*
Canasta de canastas (siete canastas)	2.000**
Canastrón (cinco canastas)	500**
Canasta de comodines	2.000***
Por abatir con canasta oculta:	
• de mano, sin apoyarse en las cartas expuestas por el compañero	1.000****
• de mano, apoyándose en las cartas expuestas por el compañero	500****
• en el curso del juego, sin apoyarse en las cartas expuestas por el compañero	500****
• en el curso del juego, apoyándose en las cartas expuestas por el compañero	200****

* Más el valor de las cartas que las forman.
** Más el valor propio de cada canasta y de las cartas que las forman.
*** Más el valor de los comodines que la forman.
**** Más el valor propio de la canasta y de todas las cartas.

PENALIZACIONES

No todas las circunstancias son positivas en el juego de la canasta, ya que existen diversas penalizaciones. Algunas de éstas castigan los comportamientos incorrectos, mientras que otras penalizan el juego excesivamente especulativo como, por ejemplo, jugar con las cartas ocultas para lograr premios mayores por abatir. Así, mientras todos

La canasta sucia puede formarse incluyendo en ella como máximo tres comodines.

los puntos de las cartas expuestas sobre la mesa tienen una valoración positiva, todas las cartas que tiene un jugador ocultas en su mano en el momento en que un jugador liga todas sus cartas y termina son puntos negativos.

Además de esta penalización, tan común en los juegos de ligar cartas, existen otras penalizaciones propias de la canasta:

- por tener en la mano los cuatro treses negros al terminar un juego, 500 puntos;
- por cada tres rojo que se tenga en la mano al terminar un juego, 500 puntos;
- por tomar el pozo antes de exponer las cartas con que se va a ligar, 200 puntos;
- por exponer cartas en el turno del compañero, 200 puntos;
- por tomar carta fuera de turno, mezclándola con las de la mano, 200 puntos;
- por tomar carta del mazo fuera de turno, no mezclándola con las de la mano y devolviéndola, 200 puntos;
- por exponer cartas en el turno de alguno de los jugadores contrarios, 100 puntos;
- por tratar de tomar el pozo fuera de turno, 100 puntos;
- por pedir permiso para irse y no poder hacerlo, 100 puntos;
- por tomar dos cartas en vez de una, 50 puntos;
- por tomar la carta superior del pozo y no poder salir, 50 puntos;
- por volverse atrás de una toma de carta, 50 puntos;
- por cada tres rojo expuesto sin haber mostrado ninguna combinación de cartas, 100 puntos;
- por tener expuestos los cuatro treses negros y no haber mostrado ninguna combinación de cartas, 800 puntos.

Todas estas penalizaciones se anotan negativamente en la columna de la pareja que incurre en ellas, y se restan de la puntuación que tenga. En caso de tener menor número de puntos positivos que negativos, la puntuación acumulada será negativa. En ningún caso, las penalizaciones de una pareja son puntos para la pareja contraria.

Cartas penalizadas. Si un jugador muestra alguna de sus cartas, bien

SABÍA QUE...

...LAS BARAJAS DE CANASTA NO TIENEN PALOS

Como el palo de las cartas no tiene ninguna influencia en el juego de la canasta, durante las décadas de los años cincuenta y sesenta, que fueron los de mayor auge de la canasta, se hicieron muy populares unas *barajas de canasta* que en lugar de los símbolos de los palos utilizaban otros como, por ejemplo, frutas o animales.
Los colores rojo y negro de los palos se mantenían necesariamente, para diferenciar los dos tipos de treses y distinguir las canastas limpias de las sucias.
Del mismo modo, también puede emplearse la baraja de cartas del tipo poker español para jugar a la canasta, considerando, por ejemplo, espadas y oros como cartas negras, y bastos y copas como rojas.

porque se descarte de más de una carta, bien por querer abrirse y no poder (al no alcanzar la puntuación mínima) o por cualquier otra circunstancia (que se le caigan las cartas sobre la mesa, por ejemplo), las cartas expuestas quedarán penalizadas y deberán dejarse en la mesa a la vista de todos los jugadores. Estas cartas podrán servir para hacer combinaciones que se expondrán sobre la mesa y cuyo valor en puntos cobrará la pareja que los tenga, pero no podrá volverlas a colocar junto a las otras cartas de la mano. Puede decirse que al ligarlas dejan de estar penalizadas.

Cuando un jugador tiene cartas penalizadas, debe usarlas para el descarte al final del turno, mientras no formen parte de ninguna combinación.
Si un jugador se descarta de más de una carta, el jugador siguiente tiene derecho a elegir la carta que más le convenga, quedando las demás cartas penalizadas.

Otras irregularidades del juego. Si un jugador toma una carta del mazo fuera de su turno, deberá volver a colocarla en su sitio, excepto en el caso de que el jugador que toma la carta del mazo sea el siguiente al que está jugando, dándose la toma

La canasta de comodines es la combinación más buscada. Su valor es de 2.000 puntos.

de carta como válida (por lo que no podrá tomar el pozo, sea la carta que sea la que eche el jugador que tiene el turno). El descarte debe ser realizado por el que estaba jugando. Si en la salida, antes de hacer el descarte el jugador, se le advierte que el valor de las cartas es insuficiente, puede rectificar añadiendo más cartas o haciendo nuevas combinaciones con ellas. En caso de no poder cumplir las condiciones de la salida, las cartas quedarán penalizadas sobre la mesa y deberá utilizarlas para los descartes.

Si un jugador, inadvertidamente, tomase más de una carta del mazo, deberá dejar de tomar carta tantas veces como cartas de más haya tomado; se descartará en cada turno de juego, pero no podrá exponer hasta que regularice su número de cartas, ni podrá tomar el pozo hasta entonces.

EL POZO

El pozo reviste gran importancia en el juego de la canasta, ya que, a diferencia de lo que se hace en otros juegos basados en ligar cartas y descartarse, en éste no se toma simplemente la carta superior del pozo cuando interesa, sino que al tomar ésta hay que tomar el resto de cartas que forman el pozo, circunstancia que puede deparar agradables sorpresas al poderse formar varias combinaciones de cartas (lo cual permite acrecentar el número de cartas expuestas y, por tanto, el de puntos positivos), especialmente cuando la captura del pozo ha sido muy disputada. Para poder tomar el pozo deben cumplirse una serie de requisitos especiales.

Se llama pozo al montón de cartas que se forma, usualmente junto al mazo, con las sucesivas cartas de las que se descartan los jugadores al terminar cada uno de sus turnos de juego.

Después del reparto inicial, la carta superior del mazo se descubre y se coloca junto a éste para iniciar el pozo. Si esta carta fuera un comodín o un tres rojo, se levantaría otra carta del mazo para cubrirla. Esto deberá repetirse tantas veces como fuere necesario, hasta que la carta superior del pozo sea una carta natural o un tres negro.

A lo largo del juego, sólo puede verse la carta superior del pozo. Éste nunca puede examinarse y sólo puede tocarse para tomarlo o componerlo, o sea, para colocar las cartas de modo que queden bien apiladas y sólo pueda verse la superior.

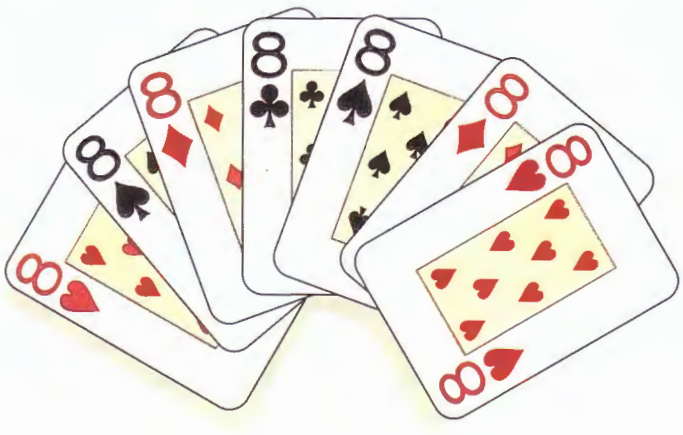
Cómo tomar el pozo. Para poder tomar el pozo es necesario poder combinar su carta superior inmediatamente. Esta combinación, formada por las cartas que se tienen en la mano y la carta superior del pozo, quedará expuesta en la jugada en la que se toma el pozo.

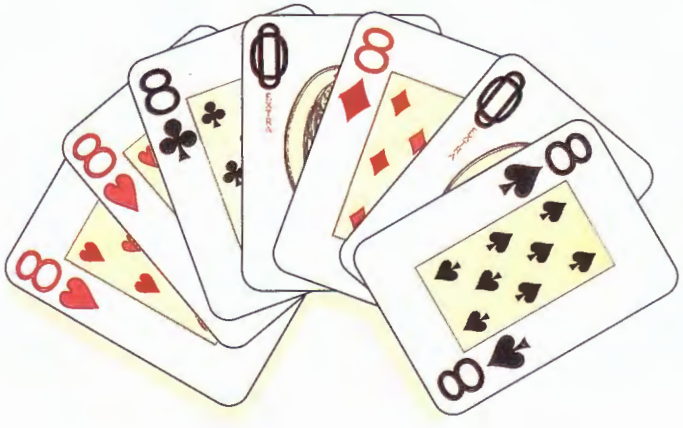
Cuando se toma el pozo por primera vez en el curso de un juego parcial es necesario tener, por lo menos, *dos cartas iguales* a la superior del pozo. Es decir, la primera vez que se toma el pozo no puede hacerse con una carta natural y un comodín. Esta condición no rige después de la primera toma del pozo *a lo largo del juego parcial*, excepto si el pozo está *premiado*.

Para tomar el pozo también es necesario que uno de los dos miembros de la pareja haya salido, aunque estas dos jugadas –tomar el pozo y salir– pueden ser simultáneas y realizarse con las mismas cartas, incluyéndose la superior del pozo en la valoración de las cartas expuestas que se precisan para la salida.
Después de la primera toma, el pozo se puede tomar en cualquier turno si su carta superior es igual a alguna canasta o combinación de las que tienen los jugadores de la pareja a la que corresponde el turno de juego.
Nunca se puede tomar el pozo con dos comodines.

Pozo premiado. Se llama pozo premiado al que contiene algún tres rojo o algún comodín. La primera circunstancia sólo puede darse tras el reparto inicial, cuando la carta que se vuelve del mazo para iniciar el pozo es un tres rojo. Esta primera carta también puede ser un comodín, pero, a diferencia de los treses rojos –que no pueden ser jugados–, sí se pueden colocar comodines en el pozo.
Las cartas se colocan en el pozo siempre en el mismo sentido para que la superior cubra y oculte las que están se encuentran ella. Esto es también válido para los posibles treses rojos o comodines que puedan haber quedado en el fondo del pozo al iniciarlo. Pero si en el transcurso del juego se coloca un comodín en el pozo, se pondrá cruzado, de modo que siga sobresaliendo de él cuando sea cubierto por las siguientes cartas.
El objeto de echar un comodín al pozo es impedir que el siguiente jugador pueda tomarlo. En este sentido, el comodín actúa como una carta tapón. Al poner un comodín en el pozo, además de taponarlo para el siguiente jugador, se premia. Un pozo premiado sólo puede tomarse si se tienen dos cartas iguales (sin comodín) a la superior. Es decir, ha de cumplirse la misma condición que la primera vez que se toma.
Un pozo premiado deja de estar taponado cuando se ha cubierto el comodín, pero no deja de estar premiado, por lo que la condición de necesitar dos cartas iguales a la superior para tomarlo sigue vigente.

Ejemplo de canasta limpia (izquierda) y de canasta sucia (derecha). El color de la carta superior –rojo o negro– identifica una y otra en el momento de adjudicar los puntos.





LA SALIDA

Una pareja *sale* cuando alguno de los dos jugadores expone sobre la mesa una o más combinaciones de cartas.
La salida es la jugada en la que se hace esa primera exposición de combinaciones de cartas.
Para poder salir es necesario que el valor de las cartas expuestas alcance un valor mínimo, que depende de la puntuación acumulada hasta ese momento de la partida por la pareja, de acuerdo con la siguiente tabla:

A: puntuación acumulada por la pareja en la partida hasta el momento de la salida
B: valor mínimo en puntos que deben tener las cartas expuestas en la salida

A	B
Negativa	15
Entre 0 y 1.495 puntos	50
Entre 1.500 y 2.995 puntos	90
Igual o superior a 3.000 puntos	120

La salida de uno de los jugadores de la pareja sirve también para el otro miembro de la pareja.
Es decir, una vez que su compañero ha mostrado combinaciones de cartas de valor suficiente para salir, el segundo jugador de la pareja puede mostrar combinaciones cualesquiera, sin que sea necesario que alcancen el valor mínimo establecido.
A efectos de la valoración de la salida, sólo se tiene en cuenta el valor de las cartas expuestas en las combinaciones de esa salida, no las de los honores (treses rojos) o premios. Así, si se necesitan 90 puntos para salir, no basta con tener una canasta limpia para hacerlo (a menos que sea de ases), ya que el valor de las cartas que la componen no alcanza la puntuación necesaria.
Como la carta superior del pozo debe ser utilizada inmediatamente en el momento de tomar el pozo, para poder tomarlo es necesario que uno de los componentes de la pareja haya salido. Sin embargo, la jugada de tomar el pozo y la de salir pueden ser simultáneas, es decir, utilizando las mismas cartas; en este caso, la carta superior del pozo forma parte de las combinaciones utilizadas en la salida y su valor se añade al del resto de las cartas expuestas.

INFORMACIONES VÁLIDAS

La canasta debe jugarse sin hacer comentarios sobre las cartas que se tienen, pero están autorizadas algunas informaciones.
Se puede recordar al compañero, cuando intenta salir, el valor mínimo de las cartas que necesita para hacerlo.
También se puede preguntar al compañero, antes de que se haya descartado, si ha recuperado los treses negros.
Cualquier jugador, en su turno de juego, puede informarse del mínimo de puntos que cada pareja necesita para salir. También puede preguntar a cualquier jugador cuántas cartas le quedan en la mano, siendo obligatorio que le contesten y le digan la verdad.
Cuando quedan pocas cartas en el mazo, pueden contarse.
Es también posible pedir permiso al compañero para terminar el juego, siendo obligatorio contestar *sí* o *no*, sin más comentarios. En este caso, el compañero, antes de contestar, está autorizado para solicitar cualquiera de las informaciones mencionadas.
Es obligatorio advertir la circunstancia de que se está *pumba*, es decir, que sólo se tiene una carta en la mano.

INICIO DEL JUEGO

Tras sortearse las parejas –si fuera necesario– y conocido quién será el jugador mano (que generalmente es el que saca la carta más alta), el jugador anterior a éste procederá a barajar las 108 cartas que se utilizan en el juego de la canasta.

Después de barajadas las cartas, dará el mazo a cortar al compañero del jugador mano, quien tomará el alce y lo dejará en el centro de la mesa. El repartidor tomará el resto del mazo y dará 11 cartas a cada jugador, de una en una y de derecha a izquierda (sentido antihorario). Si no tuviera bastantes, deberá tomar otro grupo de la parte superior del mazo del centro de la mesa. Finalmente, colocará el resto de las cartas sobre el mazo y descubrirá la superior, que colocará junto a dicho mazo para iniciar el pozo de los descartes.

Si la carta descubierta fuera una carta natural o un tres negro, el juego ya estaría dispuesto para iniciarse. En cambio, si fuera un tres rojo o un comodín (joker o dos) debería cubrirse con la carta superior del mazo hasta que saliera una carta natural o un tres negro.

Los jugadores que tengan algún tres rojo entre las 11 cartas que les han correspondido en el reparto inicial deberán exponerlo inmediatamente, pero no tomarán la carta (o las cartas si tuvieran más de un tres rojo) necesaria para completar la mano hasta que les corresponda el turno de jugar.

Hay jugadores que, para dar más emoción al juego desde el principio, en lugar de iniciar el pozo con una sola carta del mazo, lo inician con siete cartas, que se separan del mazo sin que sean vistas por los jugadores. Se les da la vuelta en grupo, por lo que queda descubierta como carta superior del pozo la que estaba colocada en séptimo lugar en el mazo.

Si en el reparto inicial un jugador recibe uno o más treses rojos, deberá exponerlos de inmediato, y esperar hasta su turno para tomar las cartas que le falten –en este caso una– para completar su mano.

Irregularidades al dar las cartas. Si antes de hacer la primera jugada se advierte que quien ha dado las cartas es un jugador fuera de su turno, se dará por válida la distribución de las cartas, pero iniciará el juego aquel jugador al que le correspondía ser mano. Si esta irregularidad se advirtiera después de haber comenzado el juego, se dará por válida la distribución de cartas e incluso se aceptaría el nuevo turno de juego establecido, por lo que al final del juego parcial correspondería dar al jugador de la derecha del último que había dado (no al siguiente del que le correspondía realmente dar). Sin embargo, será preciso retomar las cartas, barajarlas y volverlas a dar otra vez si antes de dar comienzo a la primera jugada algún jugador reclama que no se ha cortado la baraja, que la baraja está incompleta o es defectuosa –en este caso además deberá sustituirse la baraja–, o que se le ha dado un número equivocado de cartas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Una vez preparado el juego es el turno del mano (el jugador de la derecha del que ha dado las cartas). Si ha expuesto uno o más treses rojos, primero deberá tomar las cartas del mazo que le hagan falta para completar su mano. Si alguna de las cartas que toma es un tres rojo, deberá exponerlo de inmediato y tomar una nueva carta. Esta operación de completar la mano deberá realizarla cada uno de los jugadores que haya expuesto algún tres rojo al inicio de su primer turno de juego.

Además, cada jugador en su turno podrá tomar la carta superior del mazo o la superior del pozo, siempre que cumpla las condiciones especificadas. Si él o su compañero ya ha salido, podrá exponer las combinaciones que tenga y estime conveniente, o colocar cartas sobre las combinaciones expuestas anteriormente por él o por su compañero.

Sólo se pueden exponer las cartas que formen parte de una combinación, bajo pena de que sean penalizadas, con lo que quedarían sobre la mesa para ser descartadas en los sucesivos turnos (salvo que antes se lograra combinarlas).

Finalmente, el turno terminará con el descarte forzoso de una carta en el pozo, tras lo cual el turno pasa al jugador de la derecha del que ha hecho el descarte.

Hay que recordar que si se toma la carta superior del mazo no es necesario exponer cartas; en cambio, es obligatorio exponer una combinación que ligue con la carta superior del pozo si se toma éste, porque hay que jugar inmediatamente dicha carta.

Cualquier jugador puede ligar sus cartas en la mano, sin exponer combinaciones durante el juego parcial, y *abatirlas*, es decir, exponerlas todas de una vez para finalizar dicho juego parcial.

El juego continúa, pasando el turno de izquierda a derecha, y desarrollándose del modo siguiente:

- el jugador toma la carta superior del mazo o el pozo;
- el jugador expone cartas en sus combinaciones o en las del compañero;
- el jugador deposita una de sus cartas en el pozo.

Este proceso se repite hasta que algún jugador termina el juego.

Una carta, en cuanto se ha expuesto en una combinación, ya no puede ser descartada al pozo, aun cuando hubiera estado penalizada.

En una canasta, puede sustituirse un comodín por una carta natural del mismo índice que las cartas naturales de la canasta. Este comodín puede usarse en otra combinación de cartas e incluso puede servir para completar una canasta. Sin embargo, no pueden retirarse comodines de combinaciones menores de canasta, aun cuando se añadan cartas naturales.

CÓMO TERMINAR EL JUEGO

Para terminar el juego es necesario que entre los dos jugadores de la pareja tengan como mínimo una canasta.

Esta canasta puede estar oculta en la mano del jugador que termina y

mostrarla en el momento de abatir su mano.
Un jugador termina cuando ha conseguido ligar todas sus cartas y exponerlas en diversas combinaciones, que pueden ser suyas o de su compañero, entre las que –como ya se ha indicado– debe haber por lo menos una canasta. Si una vez expuestas todas las cartas le quedara una sin combinar, también podría terminar descartándose de ella en el pozo.
Cuando a un jugador en su turno normal, es decir, después de descartarse, sólo le queda una carta, se dice que está *pumba*. Es obligatorio señalar esta circunstancia. En el turno siguiente, debe tomar carta y ligarla para poder terminar, echando la otra al pozo; no puede terminar simplemente echando la carta al pozo, ya que los turnos empiezan siempre tomando carta.
Cuando un jugador tiene la posibilidad de terminar, puede pedir permiso a su compañero para irse antes de exponer las cartas que le queden en la mano, pero sin darle información de las cartas que tiene o que va a exponer. El compañero sólo puede responder *sí* o *no*. No es obligatorio pedir permiso para terminar, pero si se hace deberá cumplirse el deseo del compañero.
También puede terminar el juego quien exponga de una sola vez, en cualquier turno de juego, toda su mano de cartas. Esta acción se llama *abatir*, y para realizarla es indispensable que entre las combinaciones de la pareja haya una canasta.
Un jugador no puede quedarse sin cartas en la mano si no le es posible terminar, caso que sólo se da cuando ha ligado todas las cartas pero no ha conseguido formar –la pareja– ninguna canasta. En esta circunstancia, deberá quedarse en la mano alguna combinación de cartas, de la que tendrá que irse descartando.
Cuando un jugador ha terminado, todos los jugadores restantes muestran las cartas que conservan ocultas en la mano, que tendrán una valoración negativa aunque estuvieran ligadas.

El recuento de los puntos. Una vez terminado el juego, se procede al recuento de los puntos de cada una

SABÍA QUE...

...TAMBIÉN HAY UNA CANASTA DE LA CARRETERA

Existe un juego de cartas especiales de origen francés (*Mille bornes*), conocido en su versión española como *Mil kilómetros* o *Mil hitos* –traducción ésta más literal del original francés–, que tiene algunas notables similitudes con el juego de la canasta, razón por la cual se denomina también «La canasta de la carretera».
En este juego hay que acumular puntos hasta alcanzar 5.000, a lo largo de diversos juegos parciales.
Estos puntos se acumulan sumando el valor de las cartas expuestas y el de los premios. Cuando juegan cuatro jugadores lo hacen enfrentándose por parejas de dos jugadores, cuyos juegos son mancomunados.
Se van tomando cartas del mazo y se dejan los descartes en un pozo.
El juego de los *Mil kilómetros* es una buena introducción al mundo de los juegos de naipes, y posee además los valores didácticos del juego en general: elaborar estrategias a corto, largo y medio plazo, respetar los turnos, convivir alrededor de una mesa respetando unas reglas, etc.

de las parejas, contando positivamente (puntos a favor) el valor de las cartas expuestas por los dos miembros de la pareja y los premios y honores obtenidos. De esta puntuación positiva se descontará el valor de las cartas que no se habían expuesto y el de las penalizaciones en que hubieren incurrido. También se contará con puntuación negativa el valor de las cartas penalizadas que aún no se hubieran descartado.

El resultado puede ser negativo o positivo, y se añade a la puntuación acumulada tras los anteriores juegos parciales.

Si el resultado final de una de las parejas supera los 5.000 puntos, la partida habrá terminado y ésta será la vencedora. Si las dos parejas superan al final del mismo juego parcial los 5.000 puntos, gana la pareja que lo haga por un mayor margen de puntos. Si las dos parejas superan los 5.000 puntos y obtienen la misma puntuación, habrán empatado y no existirá una pareja ganadora.

Una vez aceptada y anotada una puntuación, no puede luego volver a ser discutida.

Final del juego por falta de cartas en el mazo. Cuando un jugador toma la última carta del mazo y se descarta sin terminar el juego, el jugador siguiente deberá tomar el pozo si la carta superior liga con las suyas expuestas o puede combinarla con las de la mano para jugar normalmente y terminar con un descarte. Si no pudiese tomar el pozo, el juego parcial terminaría, a pesar de no cumplirse las condiciones para hacerlo. Pero ninguna pareja ganaría el premio por terminar, aunque alguna de las dos tuviera una canasta.

Si tomara el pozo, el juego continuaría hasta que un jugador terminara o no pudiera tomar la carta del pozo a causa de la evidente imposibilidad de ligarla.

Si los jugadores son dos, tres o seis, la canasta puede jugarse del mismo modo, pero con las variaciones que se indican a continuación. La canasta no es apropiada para cinco jugadores, ni para más de seis.

• *La canasta para dos jugadores.* Entre dos jugadores el juego es, obviamente, individual, por lo que no hay cartas penalizadas. Reparte el que saca la carta más baja, que dará 15 cartas a cada jugador. En cada turno, en caso de tomar carta del mazo, se toman dos y se descarta una. Para poder terminar es necesario haber completado dos canastas como mínimo.

• *La canasta para tres jugadores.* Entre tres jugadores el juego también es individual, por lo que tampoco hay cartas penalizadas. Escoge sitio el que saca la carta más alta, y a su derecha se sienta el que sacó la más baja, que será el primero que reparta y que dará 13 cartas a cada jugador. En cada turno, en caso de tomar carta del mazo, también se toman dos y se descarta una, pero para poder terminar sólo es necesario haber completado una canasta, como en el juego de cuatro jugadores.

• *La canasta para seis jugadores.* La forma más usual de jugar entre seis es formando dos equipos de tres jugadores cada uno (los tres que sacan las cartas más altas contra los tres que sacan las más bajas), que se sentarán alternados alrededor de la mesa. El permiso para irse sólo se pedirá a uno de los compañeros. Las demás normas son iguales a las seguidas en el juego de cuatro jugadores.

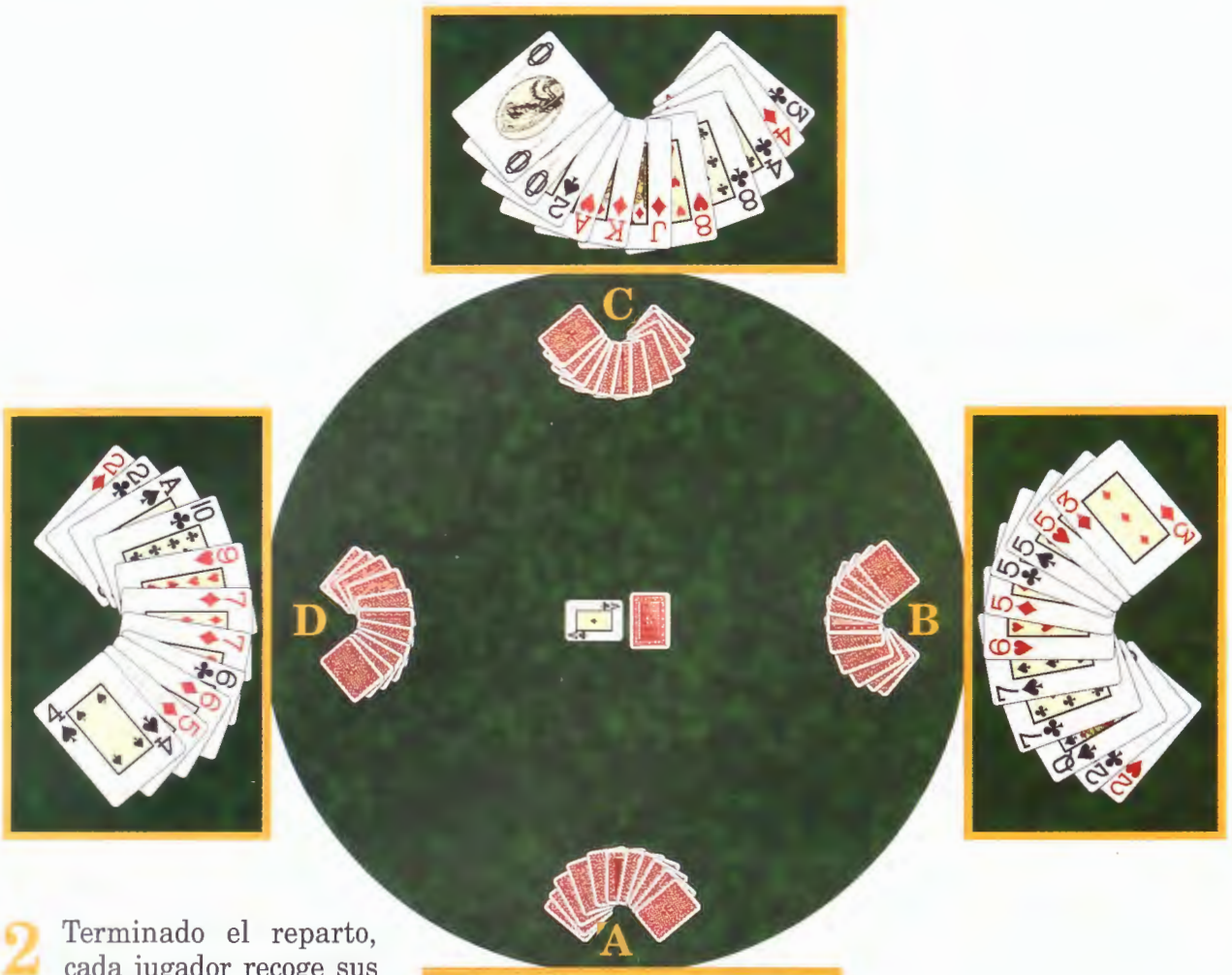
Seis jugadores también pueden jugar formando tres parejas. En este caso se usan tres barajas y se dan 13 cartas a cada jugador (como en el juego de tres jugadores). También hay dos premios especiales: cinco treses rojos valen 1.000 puntos, y seis 1.200.

PARTIDA COMENTADA

A continuación se detallan todos los pasos de un juego parcial de una partida disputada por la pareja A-C contra la pareja B-D. Los siguientes juegos parciales se juegan de modo similar, sólo hay que tener en cuenta la diferencia de puntos necesaria para la primera salida, que –como se ha indicado en el apartado correspondiente– depende de los puntos acumulados hasta el juego parcial en curso.

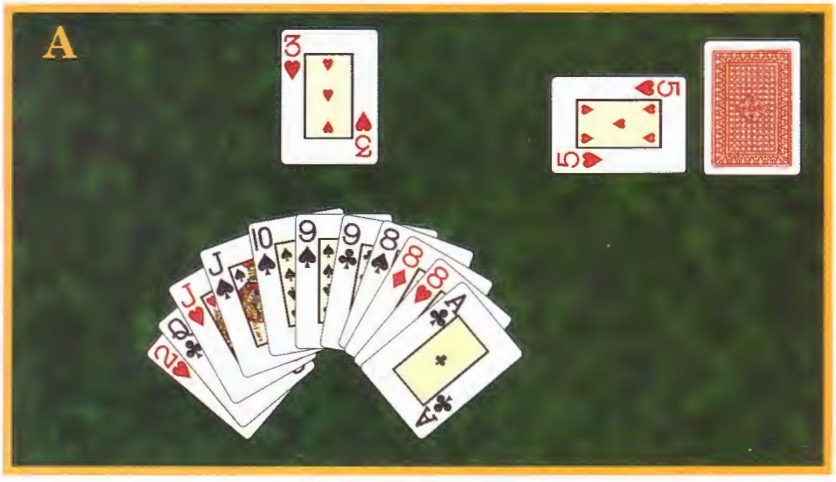
En cada uno de los pasos del juego siguiente se indican las cartas que los jugadores tienen en sus manos (cartas en abanico) y las cartas que exponen o han expuesto sobre la mesa.

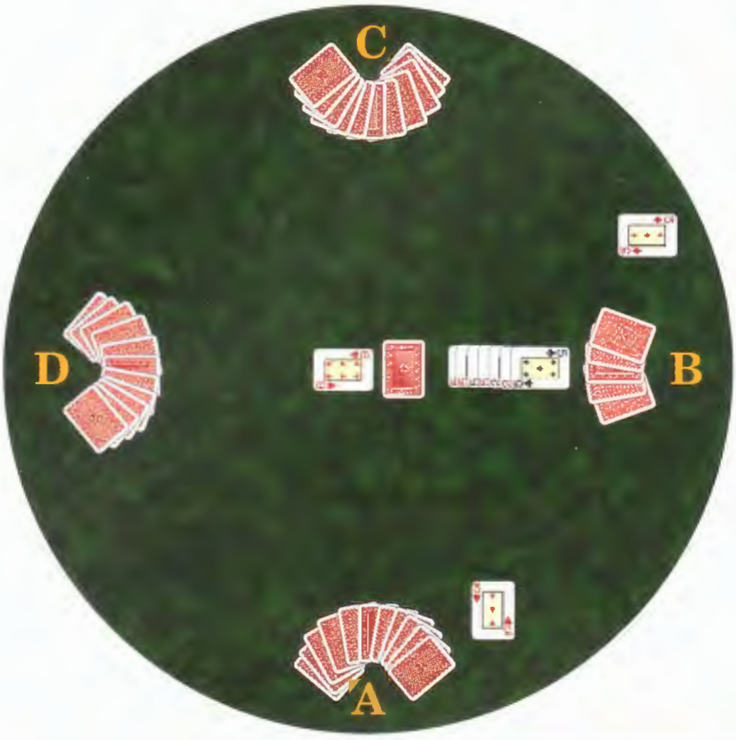
1 D (primer dador) baraja las 108 cartas (dos barajas inglesas completas y cuatro comodines joker) y C corta el mazo. D da 11 cartas a cada jugador, empezando por A y terminando por sí mismo; deja el resto del mazo sobre el alce, con lo que forma la baceta y descubre la primera carta de ésta.

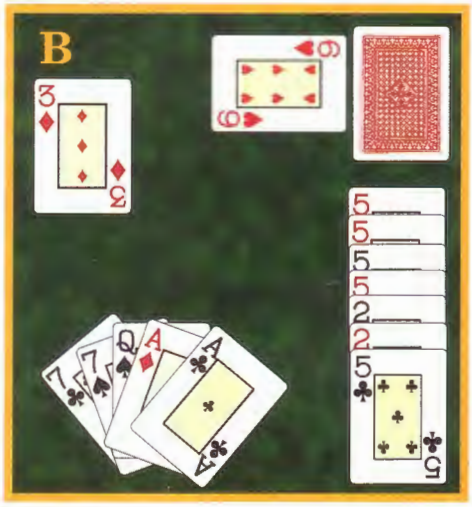


2 Terminado el reparto, cada jugador recoge sus cartas y se las ordena en la mano. Como no importa el palo y sí el índice, lo mejor es ordenarlas agrupándolas de acuerdo con sus índices. También es conveniente ordenarlas de mayor a menor.

3 A es el primero que juega. Inicialmente expone su tres de corazones (tres rojo, es decir, carta de honor que no forma parte de las combinaciones del juego); a continuación toma dos cartas de la baceta: una para reponer la correspondiente al tres rojo y otra porque es su turno. Deja el cinco de corazones en el montón de descartes y termina su turno.

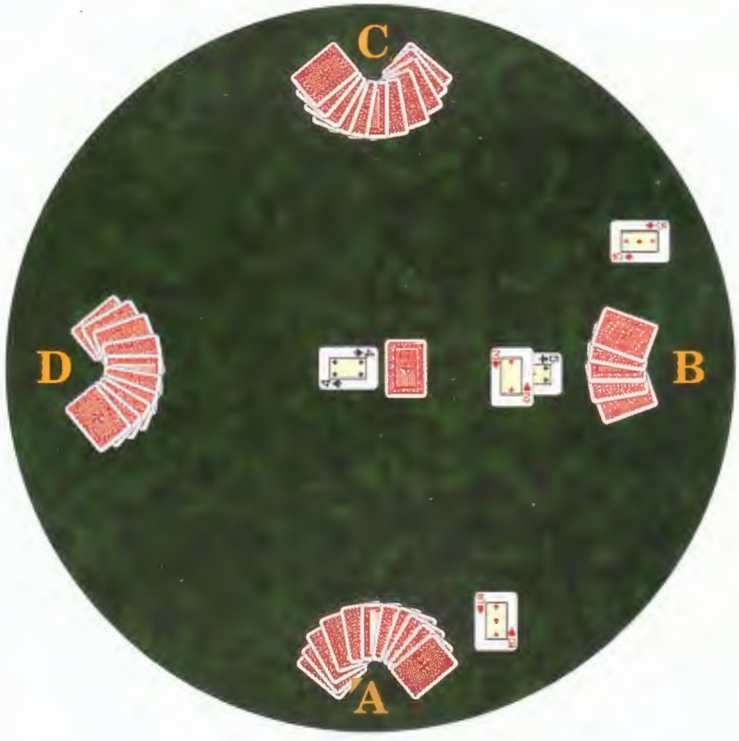






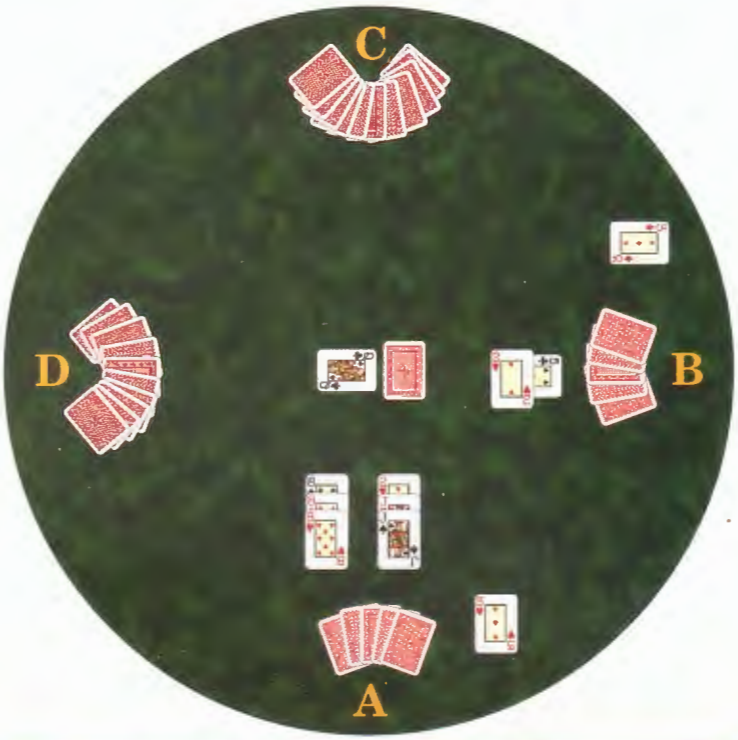
4 B también tiene un tres rojo (el tres de diamantes) que expone en el inicio de su turno. Le conviene además tomar el pozo, ya que así puede formar una canasta.

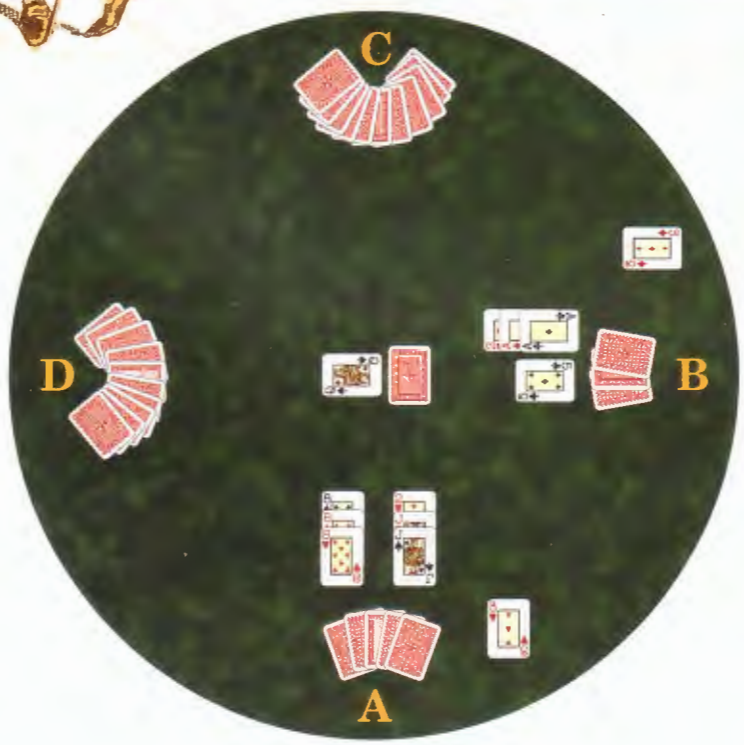
5 Después de que B ha dejado el seis de diamantes, el turno ha pasado a C. Éste no tiene ningún tres rojo, por lo que pasa directamente a tomar una carta de la baceta: el cuatro de pic. Deja la jota de diamantes y termina su turno, que pasa a D.

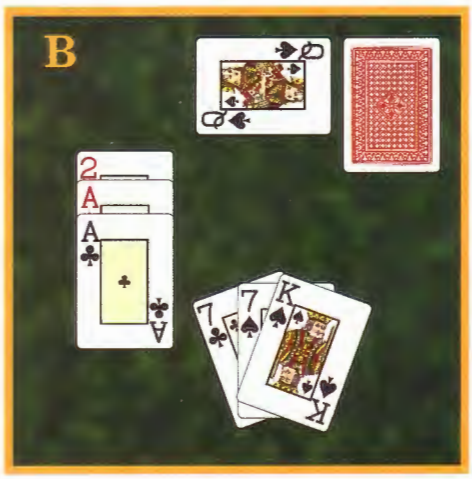


6 D toma también la carta superior de la baceta. Pone el cinco de diamantes de su mano en la canasta expuesta por B (D y B forman pareja y hacen su juego en común) y deja el cuatro de pic en el pozo.

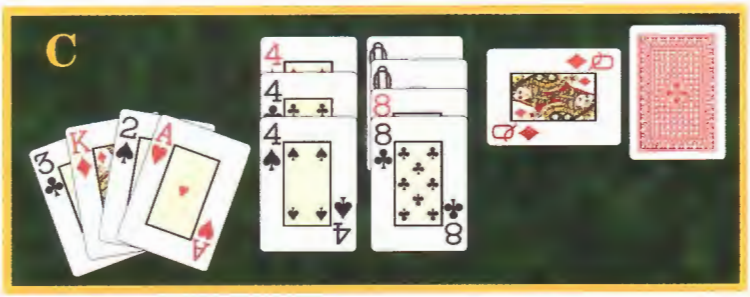
7 De nuevo es el turno de A. Su jugada se inicia como las de los jugadores anteriores, es decir, tomando la carta superior de la baceta (diez de pic). Expone su trío de ochos, así como la pareja de jotas acompañada del dos de corazón (comodín).



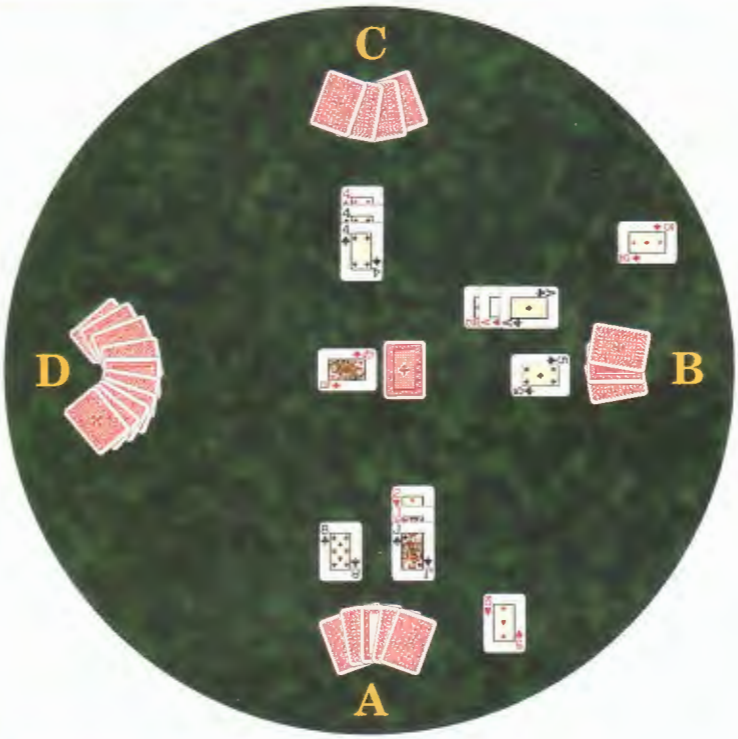


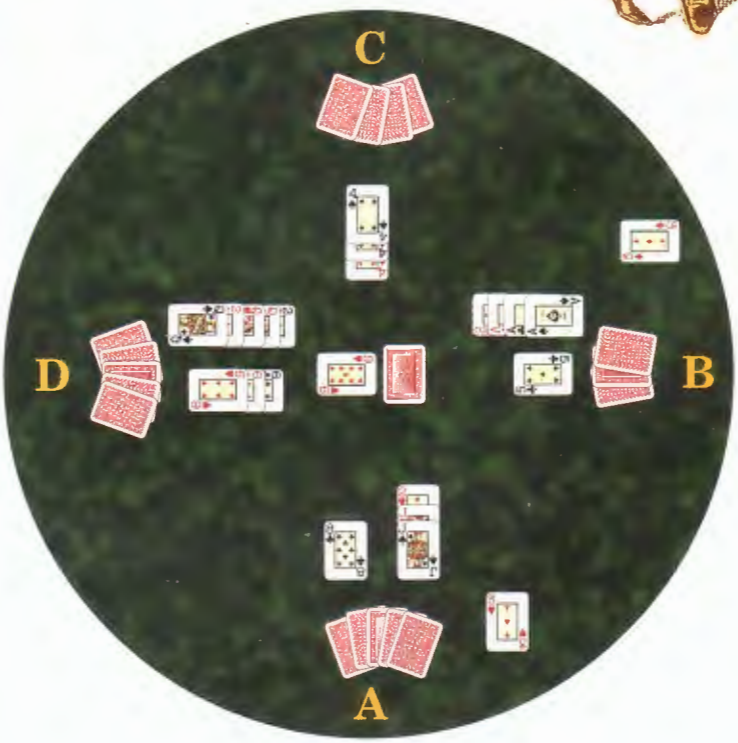


8 A deja la reina de trébol en el pozo y el turno pasa a B. Éste toma carta de la baceta (rey de pic) y aprovechando el comodín sobrante de la canasta de cincos, expone un trío de ases. Deja la reina de pic.

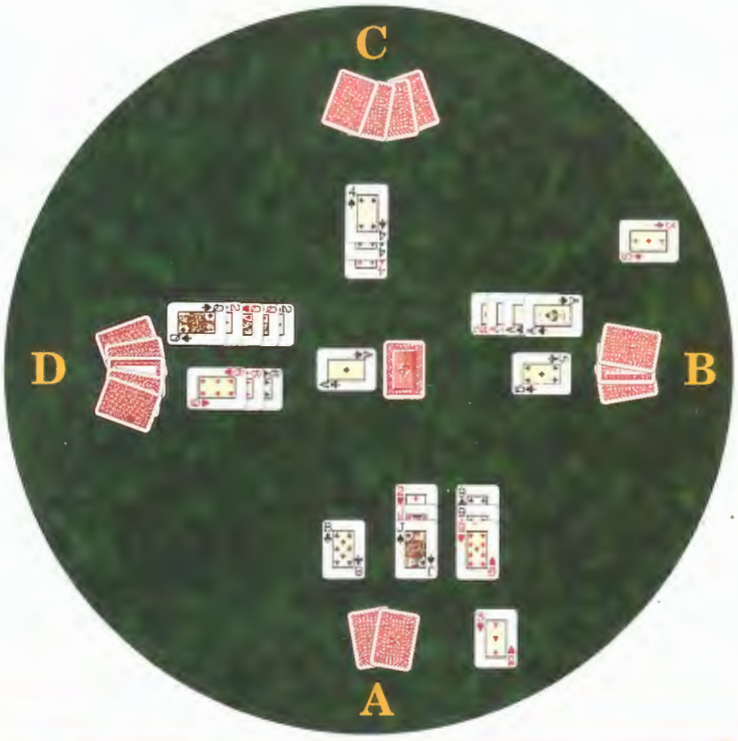


9 C toma la carta superior de la baceta (reina de diamantes); expone el trío de cuatros (como A ya ha salido, no necesita que sus cartas alcancen el mínimo de 50 puntos para la primera salida) y pone su pareja de ochos y sus dos comodines joker con los de A (canasta).

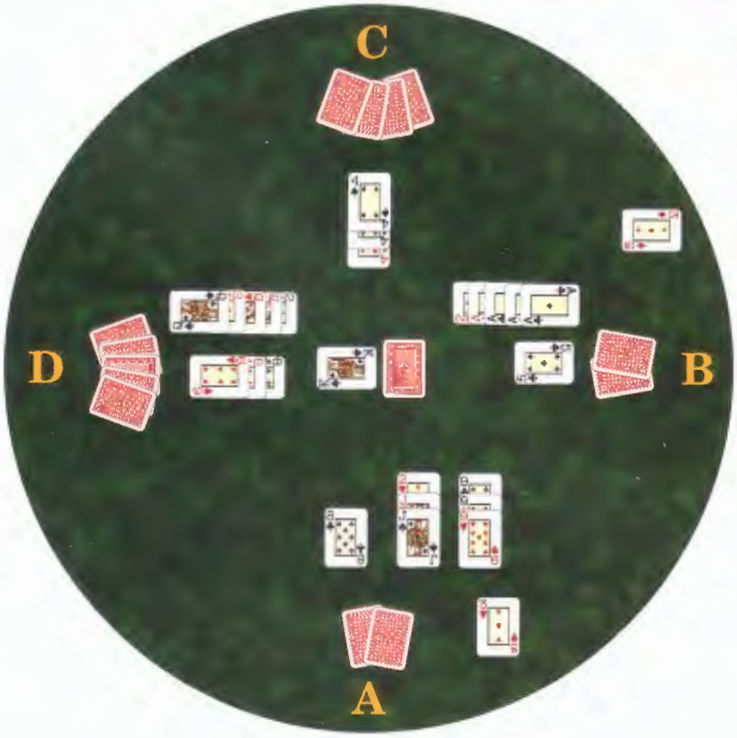


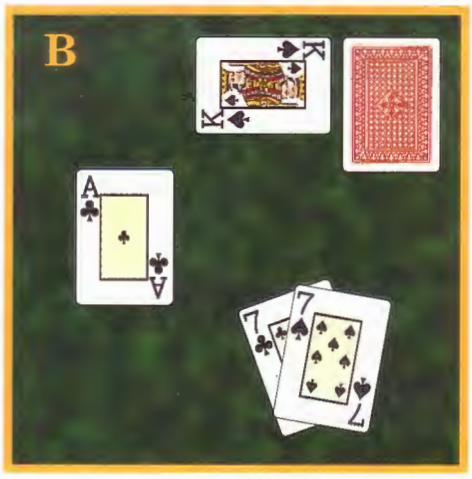


10 C ha tirado la reina de diamantes y el turno es de D. Con la reina de su mano y un comodín toma el pozo. Añade dos reinas de éste al trío; expone tres seises y pone el as de pic con los de B.

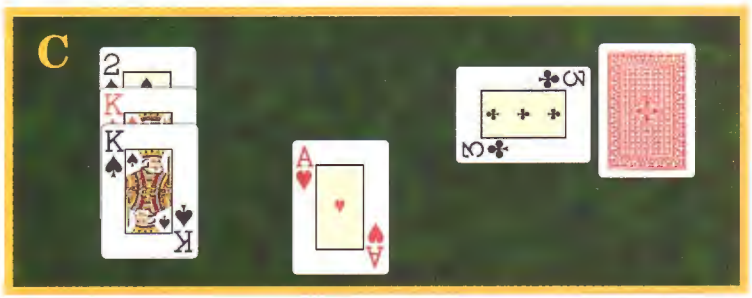


11 D deja el nueve de corazones en el pozo. A lo toma con su pareja de nueves de la mano, formando de este modo un trío de nueves, y deja el as de trébol en el pozo, con lo que sólo le queda una pareja de dieces en la mano (con un comodín u otro diez podrá cerrar).

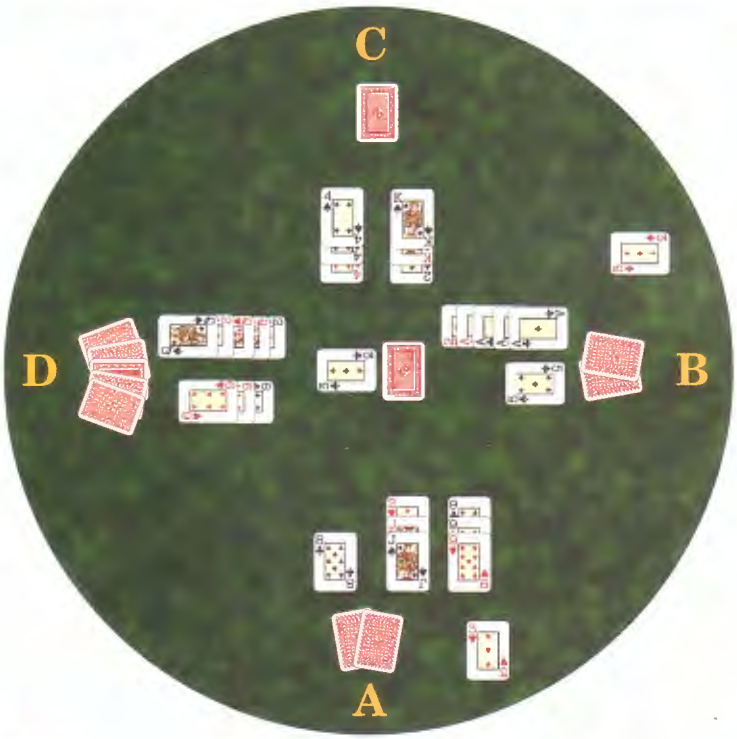


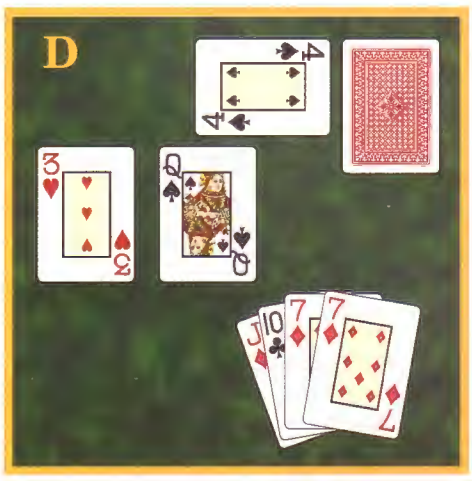


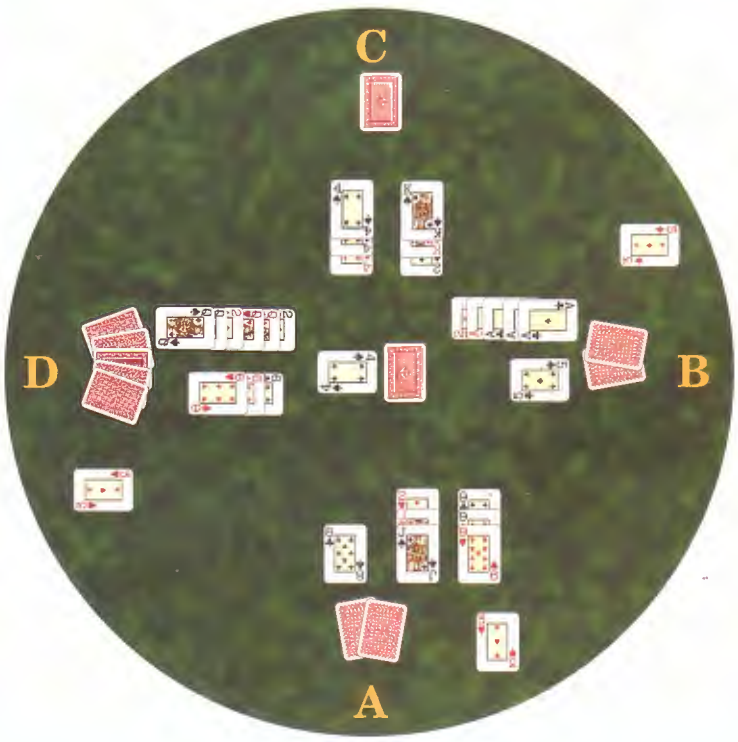
12 B toma el as de trébol del pozo y lo coloca con los que ya tiene expuestos sobre la mesa. Deja el rey de pic y también se queda con una pareja en la mano, de sietes en su caso, listo para terminar.



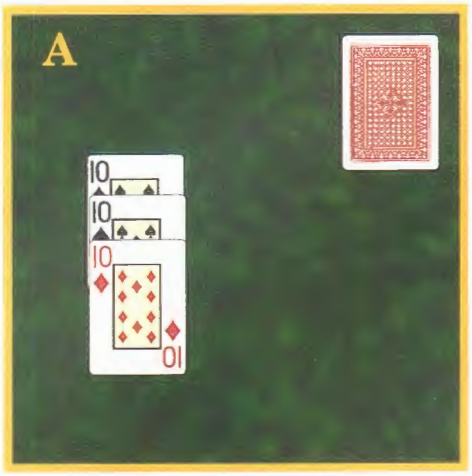
13 C toma el rey de pic del pozo con el rey de diamantes y el dos de pic de su mano. Deja el tres de trébol y se queda con una sola carta en la mano, por lo que anuncia que está *pumba*. No ha dejado el as porque a la pareja B-D sólo les falta uno para formar canasta.

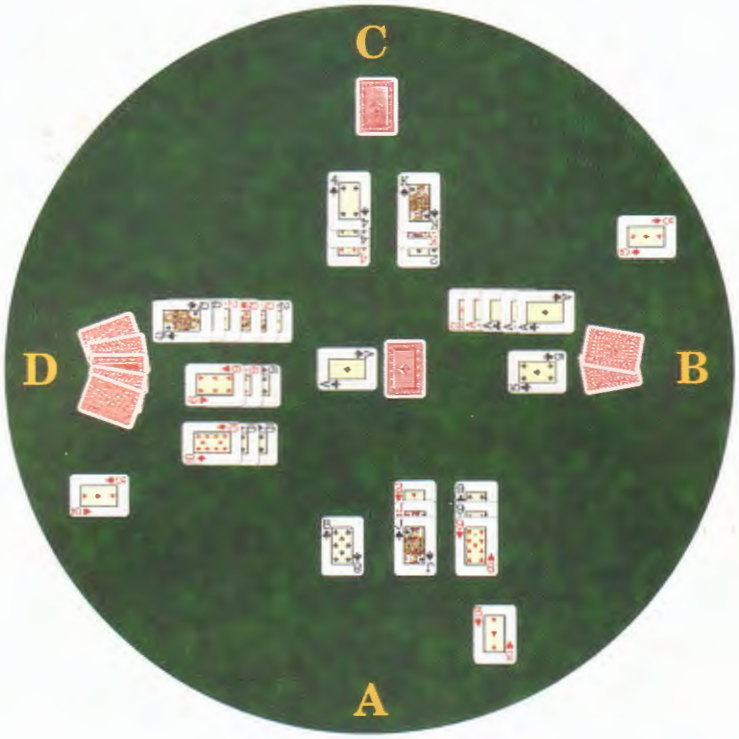






14 D tiene aún muchas cartas en la mano. Toma carta de la baceta; como es un tres rojo, lo expone y toma otra. Es la reina de pic, que coloca con las otras. Deja el cuatro de pic.





15 A toma carta de la baceta. Como es el diez de diamantes, forma un trío con la pareja de dieces de su mano y *cierra* el juego. Ahora sólo falta hacer las cuentas antes de recoger las cartas y continuar la partida.

Como en todos los juegos de cartas, es indispensable recordar las cartas jugadas por cada uno de los jugadores. En el caso de la canasta, además de las evidentes cartas expuestas hay que tener en cuenta las cartas que van descartándose en el pozo. Estas cartas nos darán una idea del tipo de combinación que están intentando formar los otros jugadores. Con estos datos, será posible favorecer las combinaciones de nuestro compañero y tratar de evitar que los contrarios consigan las suyas.También hay que tener en cuenta las cartas que van quedando acumuladas en el pozo, ya que si el pozo es abultado, puede contener una o incluso más canastas. Llevando el control del pozo se sabrá si es conveniente tomarlo o hacer todo lo posible para evitar que lo tomen los contrarios.

Los objetivos primordiales que debe perseguir el jugador de canasta son los siguientes:

- exponer cartas con el objeto de hacer canasta;
- tomar el pozo siempre que sea posible, pero no tomar un pozo de pocas cartas;
- evitar que los jugadores contrarios puedan tomar el pozo, especialmente si éste tiene muchas cartas;
- terminar el juego con la mayor cantidad posible de puntos sobre los contrarios.

Es mejor efectuar la salida con las cartas justas, y reservar las demás para poder tomar el pozo con más facilidad, excepto en el caso de que el juego de los contrarios esté a punto de finalizar, pues entonces conviene dar facilidades al compañero exponiendo el mayor número de cartas posible. Al exponer cartas se revaloriza el juego y se dan posibilidades al compañero. Lo más conveniente es que uno de los jugadores juegue con sus cartas expuestas, mientras el otro mantiene oculta su mano. Conviene tomar el pozo siempre que sea posible, para aumentar el juego común y evitar que los contrarios mejoren su juego, pero cuando el pozo tiene pocas cartas no es interesante tomarlo. Es aconsejable premiar el pozo cuando una pareja de jugadores esté en condiciones de inferioridad respecto a la otra y sus contrarios tengan pocas cartas en la mano. No debe premiarse cuando el compañero ha expuesto cartas y los contrarios no han podido salir aún, pues se dificulta con ello que lo pueda tomar el compañero, mejorando la oportunidad de los contrarios. No conviene utilizar precipitadamente los comodines, e incluso es conveniente quedarse con alguno en la mano, a menos que algún jugador esté pumba y en su juego expuesto tenga una canasta terminada, pues entonces lo prudente será exponer todas las combinaciones que se puedan. Es mejor utilizar antes los jokers (50 puntos) que los doses (20 puntos). Conviene alargar el juego cuando los contrarios tengan dificultades para puntuar y se pueda aumentar la diferencia de puntuación con ellos.

El Gin Rummy

El gin rummy es un juego de origen español que rápidamente se extendió por Estados Unidos tras la guerra de Cuba (1898). Se convirtió en uno de los juegos más populares de ese país, por sus simples y variadas combinaciones que permiten que pueda jugarse con suma rapidez.

Pertenece a la amplia familia de juegos en los que hay que combinar los naipes de la mano formando grupos iguales o secuencias de naipes consecutivos del mismo palo.

Todos estos juegos tienen prácticamente la misma mecánica, diferenciándose por las distintas valoraciones y puntuaciones, así como por el número de cartas con que se juega.

Objetivo del juego

Combinar todas las cartas de la mano en grupos de cartas iguales o en secuencias de cartas consecutivas del mismo palo, para ser el primero en alcanzar, en varios juegos parciales, los 100 puntos que se necesitan para ganar la partida. Los grupos deben de estar formados por tres cartas como mínimo.

Origen:
España (aunque se ha extendido en el mundo a partir de Estados Unidos)

Baraja:
inglesa o poker español

N° de naipes:
52 (no se usan comodines)

Jugadores:
de 2 a 4, pero preferentemente 2

Duración de la partida:
de 30 minutos a 1 hora

Dificultad: ♣

Tipo de juego:
ligar cartas

«Los jugadores de cartas», obra del pintor impresionista francés Paul Cézanne.

NÚMERO DE JUGADORES

Pueden jugar de dos a cuatro jugadores, aunque el número ideal para una partida de gin rummy es el de dos jugadores.

TIPO DE BARAJA

Se juega con una sola baraja de tipo inglés de cincuenta y dos cartas, sin comodines.
También puede utilizarse la baraja llamada de poker español, cuyos palos corresponden a los de la baraja española, pero sus índices a los de la inglesa.
Para agilizar el juego, es conveniente emplear dos barajas. De este modo, mientras uno de los jugadores distribuye las cartas de un juego, otro prepara la baraja para la siguiente mano.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

El orden de las cartas, de menor a mayor, es el siguiente: as, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, J (Jack), Q (dama), K (rey).
Las figuras (rey, dama, Jack) valen 10 puntos cada una; el as vale 1 punto, y el resto de las cartas tienen el valor en puntos indicado por sus índices.

COMBINACIONES DE CARTAS QUE PUEDEN FORMARSE

Las cartas se agrupan en combinaciones que, como mínimo, deben estar formadas por tres cartas iguales (del mismo índice) o por tres cartas consecutivas del mismo palo. El as sólo puede combinarse con

otros ases en un grupo de cartas iguales, o con el dos del mismo palo para formar una secuencia ases-dos-tres... Nunca puede combinarse con el rey.
Las combinaciones se van formando en la mano y no se muestran hasta el momento de abatir las cartas al final del juego.

KNOCK Y GIN

El primer jugador que logra combinar las cartas en su mano y las abate, termina o cierra el juego.
Hay dos posibilidades para el abatimiento de las cartas: el *knock* y el *gin*.
El knock es el abatimiento sin terminar de ligar las diez cartas de la mano. Para hacer knock es necesario que el tanteo de las cartas que quedan en la mano sin ligar no supere los 10 puntos.
Hacer gin es la mejor jugada, y consiste en exponer combinadas las diez cartas de la mano.
No es obligatorio hacer knock cuando se tenga esa posibilidad, ya que el juego se puede prolongar lo que se desee para tratar de combinar todas las cartas y hacer gin.

PUNTUACIÓN

Cuando un jugador abate sus cartas, termina el juego parcial. El jugador contrario expone también las combinaciones de tres cartas como mínimo que tiene en su mano; asimismo, tiene la posibilidad de colocar las cartas que le quedan en las combinaciones del jugador que ha abatido, siempre que liguen, naturalmente (posibilidad que no tiene el jugador que hizo knock con las cartas que le hayan quedado sin ligar). Esta posibilidad es sólo de colocar las cartas en las combinaciones expuestas por el jugador que ha abati-

VOCABULARIO ESPECÍFICO

abatir Mostrar las cartas para cerrar un juego parcial. Puede hacerse con todas las cartas combinadas (gin) o con cartas sin combinar cuyo valor no supere los 10 puntos (knock).
baceta Montón de cartas que queda en el mazo después de la distribución inicial.
combinación Grupo de cartas iguales o secuencia de cartas correlativas del mismo palo.
combinar Agrupar las cartas con otras del mismo índice o del mismo palo que sean correlativas.
correlativa Respecto de otra carta, dícese de la que es de orden inmediatamente superior o inmediatamente inferior.
descarte Carta que se deja en el pozo al final del turno.
escalera Serie de cartas correlativas. En el gin rummy sólo son válidas las escaleras de color (de cartas del mismo palo).
gin Jugada en la que se tienen las 10 cartas combinadas.
knock Jugada final de un juego parcial en la que quedan cartas sin combinar, pero cuyo valor no supera los 10 puntos.
ligar Combinar.
pozo Montón de cartas formado por los sucesivos descartes de los jugadores.
premio Cantidad de puntos que reciben los jugadores en el recuento final de la partida si se dan las condiciones establecidas para ello.
secuencia Escalera, serie de cartas correlativas.
trío Combinación formada por tres cartas del mismo índice.

VALOR DE LAS CARTAS

(ordenadas de mayor a menor)

Rey (K)	10 puntos
Dama (Q)	10 puntos
Jack (J)	10 puntos
Diez	10 puntos
Nueve	9 puntos
Ocho	8 puntos
Siete	7 puntos
Seis	6 puntos
Cinco	5 puntos
Cuatro	4 puntos
Tres	3 puntos
Dos	2 puntos
As	1 punto

VALOR DE LAS JUGADAS Y PREMIOS

Por hacer gin (abatir las diez cartas combinadas al final del juego parcial)	20 puntos
Por ser menor el valor de las cartas sin combinar del jugador que no hizo knock	10 puntos
Por cada juego parcial ganado	20 puntos
Por ser el primero en sobrepasar los 100 puntos en varios juegos parciales	100 puntos
Por ganar todos los juegos parciales de una partida	100 puntos

En el gin rummy se pueden hacer tanto tríos como escaleras.

do, no de aprovechar sus cartas para hacer otras combinaciones, aun en el caso de dejarlas todas ligadas. Por ejemplo, si el jugador que ha abatido tiene una escalera cuatro-cinco-seis entre sus cartas y el jugador contrario tiene parejas de cuatros, cincos y seises, éste no puede tomar las cartas de la escalera para combinar sus parejas y formar tríos, que serían combinaciones válidas.

El jugador que hace gin gana el juego parcial y recibe 20 puntos, más el valor de las cartas sin combinar del jugador contrario.

En cambio, el jugador que hace knock puede ganar o perder, según sea el valor de las cartas que le queden sin combinar y el valor de las cartas sin combinar del contrario. El jugador que gana el juego se anota la diferencia entre el valor de las cartas de las dos manos. Si gana el jugador que no hizo knock, recibe además 10 puntos extras. Este jugador también recibe los 10 puntos en caso de empate entre el valor de las cartas de los dos jugadores.

Premios. Cuando el valor de los puntos acumulados en varios juegos parciales por un jugador supera los 100 puntos, termina la partida. Entonces cada jugador recibe 20 puntos más por cada juego parcial ganado durante la partida (estos puntos son independientes de los 20 recibidos por hacer gin, o los 10 ganados por el jugador que no hace knock). El jugador que ha superado los 100 puntos, recibe otros 100 puntos de premio. Si este jugador ha ganado todos los juegos parciales, recibe además otro premio de 100 puntos.

INICIO DE LA PARTIDA

Para iniciar la partida se sortea quién será el primer jugador que dará las cartas. El jugador que reparte, baraja primero el mazo, lo da a cortar y da diez cartas a cada jugador, de una en una, empezando por el contrario. Deja el resto de las cartas (baceta) en un montón sobre la mesa entre los dos jugadores y descubre la carta superior de este montón, que deja junto al mismo, iniciando la pila de los descartes (pozo).

Mientras tanto, el otro jugador baraja el segundo mazo de cartas para utilizarlo en el siguiente juego parcial.

El jugador que gana un juego parcial, da las cartas en el siguiente.

MARCHA DEL JUEGO

El jugador que no ha dado las cartas, es siempre el primero en jugar. Cada turno de juego empieza con la toma de una carta y termina dejando una carta en el pozo. Cualquier jugador puede ordenar, reordenar o desordenar las cartas que tiene en su mano tanto en su turno como fuera de él, ya que esas operaciones no son, propiamente, elementos integrantes del juego.

Cada jugador en su turno puede tomar la carta superior de la baceta o del pozo (que es la descartada por el jugador contrario).

El gin consiste en tener las diez cartas de la mano ligadas.

Un jugador puede dejar en el pozo cualquier carta de las de su mano, excepto *la tomada del pozo en el mismo turno* (si lo hizo).
Con las cartas de la mano y las que tomen de la baceta o del pozo, los jugadores intentarán formar grupos de tres cartas como mínimo en series de cartas iguales (mismo índice) o de cartas consecutivas del mismo palo (escaleras de color).

FINAL DE UN JUEGO PARCIAL

El primer jugador que consigue formar combinaciones de tres cartas –como mínimo– con sus 10 cartas, es decir, sin contar la del descarte, abate sus cartas (gin). También puede abatirlas si el valor de las cartas que le quedan sin combinar no supera los 10 puntos (knock). Al abatir, colocará la undécima carta, la del descarte, sobre el pozo boca abajo, indicando de este modo que se ha cerrado el juego.
El jugador contrario mostrará sus combinaciones de cartas, y podrá colocar las cartas que no tenga ligadas en las combinaciones expuestas por el jugador que ha abatido si ligan con ellas. Esta posibilidad es válida tanto si se ha abatido con gin o con knock.

También termina un juego parcial cuando en la baceta quedan sólo dos cartas. En este caso, el juego es nulo y volverá a repartir las cartas el mismo jugador que las repartió al iniciarse ese juego.

RECUENTO Y ANOTACIÓN

Una vez terminado un juego parcial no nulo, se procede al recuento de puntos y a su anotación.
Solamente se anota puntos el ganador del juego parcial. Una vez anotados los puntos del primer juego parcial ganado por cada jugador, para los demás juegos sólo se anota la suma de los puntos ganados en cada uno de ellos con la suma anterior (no el detalle de los puntos ganados en el juego). Es decir, si un jugador ha ganado 14 puntos en el primer juego y 22 en el segundo, se anota en su columna 14 después del primero y 36 (resultado de sumar los 14 del primer juego y los 22 del segundo) después

SABÍA QUE...

...LOS NAIPES FOMENTAN LA ORACIÓN

Así se desprende al menos de un curioso suceso que tuvo lugar en abril de 1870, y que protagonizó el soldado logroñés Andrés Espinosa Montero, del Batallón de Cazadores de Bailén, destacado en la isla de Cuba.

Durante la misa que se celebraba el domingo 6 de abril, el sargento primero de la segunda compañía observó que el mencionado soldado tenía una baraja entre sus manos, y que prestaba gran atención a los naipes. Una vez finalizado el oficio religioso, el soldado fue conducido al calabozo, y se dio parte por escrito al teniente coronel. Tal delito merecía, sin duda, la información de un expediente y la constitución de un tribunal que juzgara el caso.

Una vez constituido el tribunal en la Sala de Banderas, el acusado fue llevado ante él y, entre otras declaraciones, manifestó profesar la religión católica, apostólica y romana. El tribunal le preguntó entonces por qué, siendo cristiano, había sacado una baraja y se entretenía en repasar las cartas, en lugar de oír misa con la devoción requerida. La respuesta del soldado resultó sin duda curiosa: dado que carecía de rosario, había ideado sustituirlo con la baraja, pues las diferentes cartas le permitían meditar sobre los diversos misterios de la pasión y muerte de Nuestro Señor Jesucristo.

Los miembros del tribunal quisieron saber entonces cómo era posible meditar con la baraja. Ésta es la respuesta literal del soldado Andrés Espinosa:

«... empezando por los ases, el de bastos significa la columna donde amarraron al Señor; en el de espadas meditaba cuando San Pedro cortó la oreja a Marcos; en el de copas, cuando le presentaron una llena de hiel y vinagre a Nuestro Señor Jesucristo para que la bebiera; y en el de oros,

consideraba el ósculo de paz que dio Judas al Redentor, al tiempo de entregarle.

En los cuatro doses consideraba los ocho verdugos que azotaron a Nuestro Señor.

En el tres de copas, las huellas de los dedos que rasgaron las vestiduras al Señor, y en el tres de bastos, aquellos con los que fue arrastrado. En el tres de espadas contemplaba los tres clavos con los que fue clavado en la cruz.

Con el de oros medito los tres gozos de la Santísima Trinidad.

El cuatro de copas me presenta cuatro santos del calendario, que son: Santo Tomás, Santo Domingo, Santo Tomé y Santo Toribio.

En el cuatro de bastos considero los cuatro doctores de la ley.

En el cuatro de espadas represento los cuatro elementos, meditando en los evangelistas que fueron a predicar a las cuatro partes del mundo.

El contemplar el cuatro de oros y el cinco de espadas me hace considerar los nueve misterios de María Santísima. El cinco de bastos, el igual número de dolores que sufrió la Madre de Jesucristo, y el cinco de copas me lleva a considerar hasta qué grado tuvo que apurar Nuestro Señor el Cáliz de la Amargura.

Los seises de oros y de copas me hacen contemplar la penosa marcha de Jesucristo por la calle de la Amargura con la cruz a cuestas. En el seis de espadas y de bastos considero los doce apóstoles.

En el siete de copas medito la sublimidad de las siete palabras que enseñó y pronunció en la cruz. En el siete de bastos considero los sacramentos de la Santa Madre Iglesia, que son también siete. Y en el de espadas represento los siete dolores que traspasaron el corazón de María; como asimismo hay representación de los siete pecados capitales en el siete de oros.

Las sotas de copas, espadas y bastos, me representan las tres Marías. El caballo de espadas, el judío que dio la lanzada a Nuestro Señor Jesucristo después de muerto. Los caballos de copas, oros y bastos representan los tres Reyes Magos que vinieron de Oriente a adorar al Niño Jesús en el Portal de Belén. En los cuatro reyes, contemplo las cuatro columnas del templo de Jerusalén.»

Sólo quedaron por identificar el cinco de oros y la sota del mismo palo. Respecto a la sota de oros, el soldado alegó que «como se parecía a su sargento primero, no había querido mezclarle en tan sagrado misterio».

Tras su declaración, el soldado Andrés Espinosa Montero fue absuelto de toda culpa, se le concedieron tres meses de permiso con licencia temporal, y recibió dos pagas en concepto de gratificación.

del segundo, no el detalle de los 22 ganados en éste.

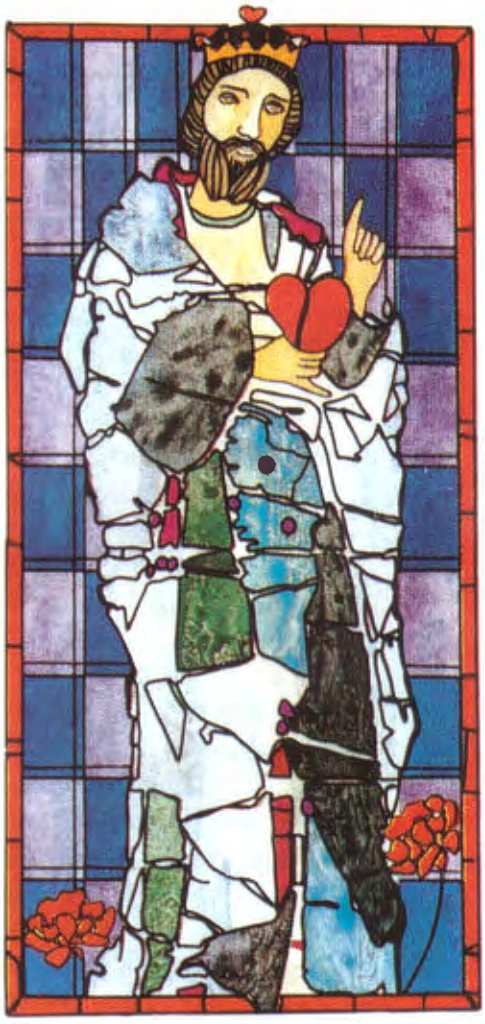
FINAL DE LA PARTIDA

Cuando después de varios juegos parciales uno de los jugadores ha ganado más de 100 puntos, termina la partida y se procede al recuento final, añadiendo en cada columna los puntos correspondientes a los premios.
La diferencia de puntos entre los dos jugadores da el total de puntos del ganador.

Irregularidades en el juego y modo de resolverlas
Si se observa en cualquier momento que uno de los jugadores tiene cartas de más o de menos, se anula el juego y vuelve a dar el mismo jugador que repartió inicialmente.
Si un jugador canta un knock ilegal por tener un valor de cartas sin combinar superior a 10 y se descubre el error antes de que el jugador contrario exponga alguna de sus cartas, éste puede optar por obligar al primer jugador a dejar expuestas sus cartas mientras él hace la jugada siguiente o dar por legal el knock si así le conviene (recuérdese que el jugador que no abate puede utilizar las combinaciones ajenas para ligar sus cartas, pero no al contrario).
Si el error se descubriese después de que el contrario hubiera expuesto sus cartas combinadas, pero antes de colocar alguna entre las del que ha cantado knock, éste puede optar entre obligar al primero a jugar hasta el final con cartas descubiertas o permitir que las levante y siga el juego normal, pero con la penalización –para el que cometió el error– de no poder apuntarse, si gana el juego, más que la simple diferencia de valor de las cartas sin combinar (no recibiría los 20 puntos si hiciera gin).
Si el error se descubriera más tarde que en los casos anteriores, se daría por válido el knock.
Si un jugador que canta un knock se descarta de una carta que lo hace ilegal, pudiendo descartarse de otra que lo haga legal, deberá deshacer el error, sin penalidad alguna.

EL JUEGO PARA TRES JUGADORES

Cuando son tres los jugadores, cada uno de ellos toma una carta, y el que tenga la mayor será el que reparta. Éste elige sitio, y a su izquierda se sienta el que haya sacado la carta menor. Se dan diez cartas a cada jugador, e inicia el juego el situado a la derecha del dador.
Cada uno de los jugadores, en su turno, puede tomar bien la carta superior de la baceta o uno de los dos descartes que en los turnos inmediatamente anteriores hayan hecho sus dos adversarios, siempre que el jugador que lo precede no hubiera tomado el del otro jugador (en este caso sólo puede tomar el descarte del jugador que le ha precedido, ya que el otro descarte inmediatamente anterior es el suyo). No pueden tomarse descartes anteriores. Naturalmente, esta posibilidad no la tiene el primer jugador, que sólo cuenta con la carta inicial del pozo; si la tomara, el segundo jugador tampoco tendría posibilidad alguna de escoger.



Al abatir un jugador por tener gin o knock, los otros jugadores podrán desprenderse de sus cartas sin combinar si ligan con las del jugador que ha abatido, pero no pueden colocarlas en las combinaciones expuestas por ellos, ni apoyarse en las cartas que los que no han abatido hayan podido colocar en las cartas del que abatió. Por ejemplo, si el jugador que abate tiene entre sus cartas una serie nueve-diez-jota de un palo y un jugador pone la dama, el otro no puede poner el rey, pero sí el ocho y, si colocara esta carta, el otro no podría colocar el siete.

Un juego parcial se anula si ningún jugador ha abatido cuando sólo quedan tres cartas en la baceta.
Gana un juego parcial el jugador que canta gin, que se anota 40 puntos más el valor de las cartas sin combinar de los otros jugadores.
Cuando un jugador abate con knock, gana el juego parcial el jugador que tenga menos puntuación en sus cartas sin combinar; si perdiera el que ha hecho knock, se le restarían 20 puntos. El jugador que ha ganado después de un knock, sólo se anota la diferencia entre el conjunto de cartas sin combinar de los contrarios y las suyas sin combinar.
La partida termina cuando un jugador supera los 200 puntos. Entonces se añaden a las cuentas de cada jugador los mismos premios que en el caso del gin rummy para dos jugadores.
Cada jugador liquida su diferencia de puntos con quien tuviera mayor puntuación que la suya.

GIN RUMMY POR PAREJAS

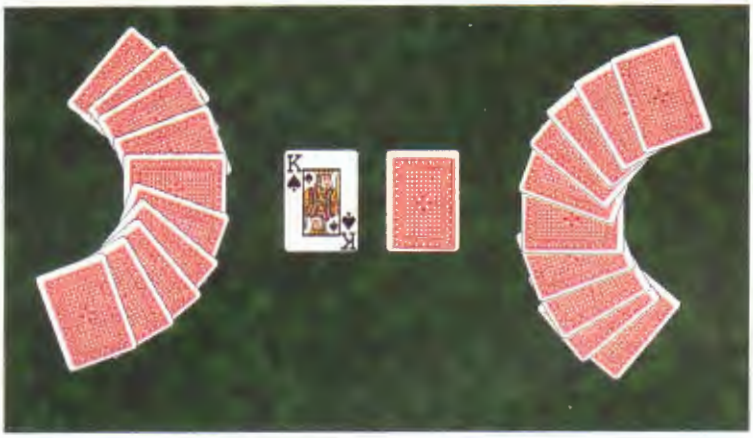
Los dos jugadores que toman cartas mayores (A y B) juegan contra los otros dos (C y D). El que tiene la carta más alta elige sitio; frente a él se sienta su compañero y a su derecha, el contrario que haya sacado la carta más baja.
Se juega con dos barajas. En el primer juego parcial, A juega contra C una partida de dos jugadores, al tiempo que B juega contra D. En el siguiente juego parcial, se cambian los adversarios y A juega contra D, mientras –simultáneamente, con la otra baraja– B juega contra C. En el siguiente juego parcial vuelven a intercambiarse los adversarios.
Con cada una de las barajas se desarrolla un juego normal para dos jugadores.
La puntuación de cada juego parcial se hace en común para los dos miembros de la pareja. Si en uno de los juegos, por ejemplo, gana el jugador A (pierde C) y en el otro pierde B (gana D), la puntuación de la pareja ganadora del juego es la diferencia entre las dos puntuaciones, que se anota la que haya ganado por más puntos. Si los dos miembros de la pareja ganan los juegos simultáneos, su puntuación es la suma de ambas puntuaciones.
Los juegos se desarrollan simultáneamente, pero no terminan al mismo tiempo: cuando abate uno de los jugadores de una pareja, cualquiera de los otros dos jugadores de la partida simultánea puede retrasar su turno de jugada hasta conocer el resultado.
La partida termina cuando una de las parejas ha sobrepasado los 125 puntos. A continuación se añaden los premios del modo indicado en la partida para dos jugadores.

PARTIDA COMENTADA

Dos jugadores, A y B, se disponen a jugar una partida de gin rummy. A continuación se detallan los pasos del primer juego parcial, desde el reparto inicial hasta que uno de ellos hace gin o knock y termina el juego parcial.

Como la mecánica del juego es la misma en todos los juegos parciales, no se repiten los siguientes que tienen lugar hasta terminar la partida. Pero sí se incluye el recuento final que se realiza una vez que uno de los jugadores ha sobrepasado los 100 puntos de la cuenta «normal», a los que hay que añadir los premios a los que es acreedor. Así se conocerán los puntos totales ganados, y se establecerá con precisión el premio al que es merecedor.

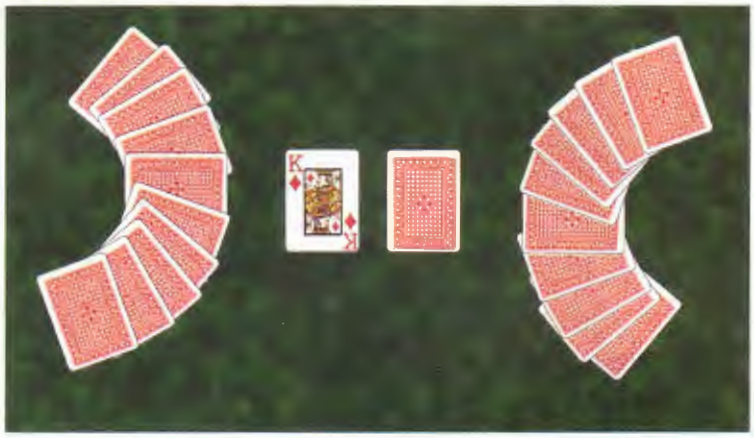
1 Cada juego parcial de una partida de gin rummy se inicia con el reparto de diez cartas a cada jugador. Se descubre la siguiente del mazo, que se deja en el centro de la mesa para iniciar el pozo de los descartes. Cada jugador ordena sus cartas de acuerdo con una primera estrategia, escogiendo grupos de cartas iguales, escaleras y posibles descartes.

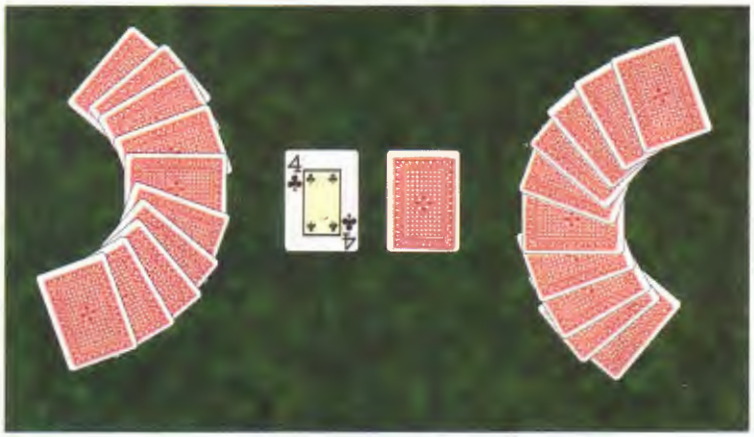


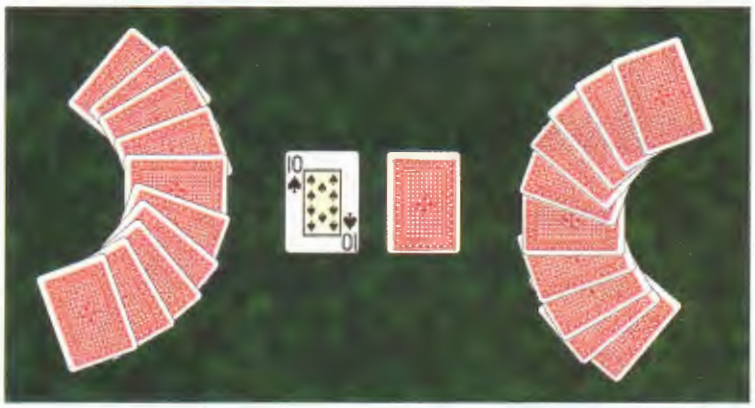
2 A toma la reina de corazones del pozo, que junto a su reina de tréboles forma un proyecto de trío, y deja el rey de picas, que estaba totalmente desligado del resto de sus cartas.

3 B no es partidario de tomar una carta descubierta que sólo le sirva para un proyecto; toma carta del mazo y deja el rey de diamantes.

Cada jugador deberá estudiar la mejor forma de combinar sus diez cartas, procurando primero descartarse de las figuras o dieces que no vea la posibilidad de combinar y, luego, de los nueves, ochos, etc. De esta forma se irá desprendiendo de las cartas de mayor puntuación.
Es mejor que los proyectos de escalera estén formados por cartas correlativas, ya que así es posible terminarlas por los dos extremos.
Es conveniente hacer knock sin esperar a hacer gin, aun en el caso más desfavorable de que las cartas sin combinar sumen 10 puntos, siempre que la posibilidad de knock se presente antes del sexto turno de juego, pues será más fácil apuntar una diferencia favorable de puntos que esperar a ganar el premio por el gin.
Es preferible intentar escaleras, ya que permiten combinar más cartas.



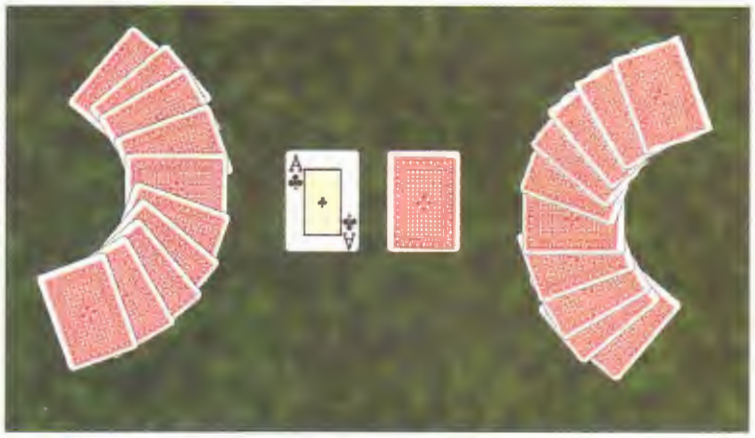




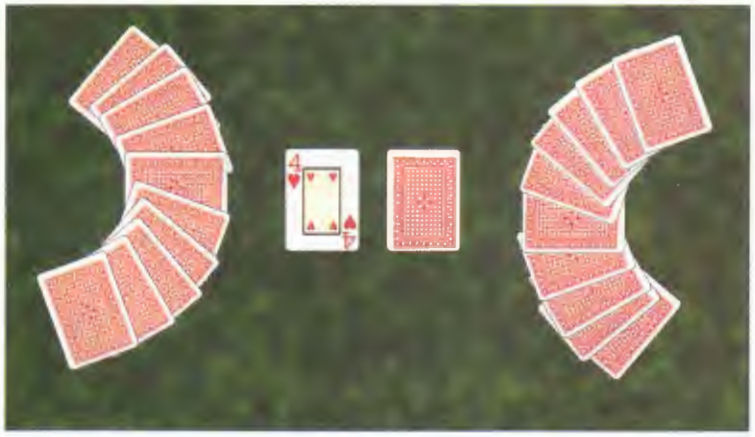
4 A toma carta del mazo. Es el cuatro de tréboles, con el que quizá podría hacer un proyecto de escalera con el cinco del mismo palo; pero prefiere echar esa misma carta.

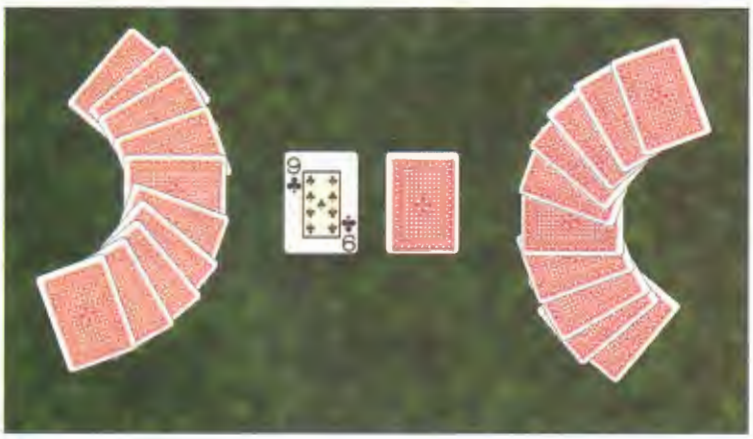
5 El cuatro de tréboles permite a B completar uno de sus proyectos de escalera de trébol. Deja el diez de picas, que está desligado.

6 La carta que toma A del mazo es el nueve de tréboles, que con el nueve de diamantes forma un proyecto de pareja. Esta carta también forma parte de un proyecto de escalera con el diez de diamantes.



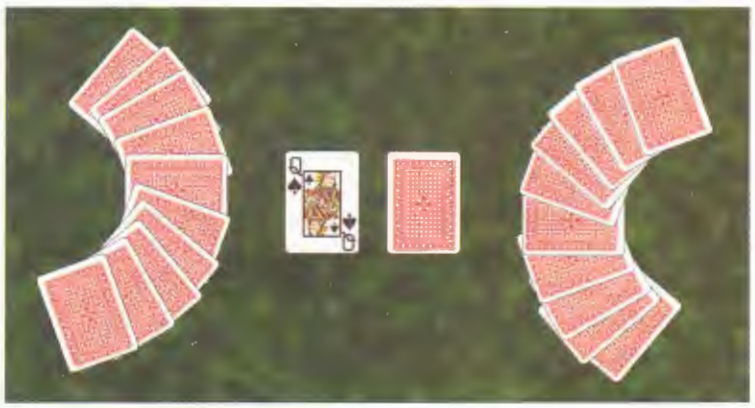
7 B toma el as de tréboles que ha dejado A, y lo une a su escalera de tréboles. Deja el cuatro de corazones, ya que es mejor proyecto siete-ocho de tréboles.



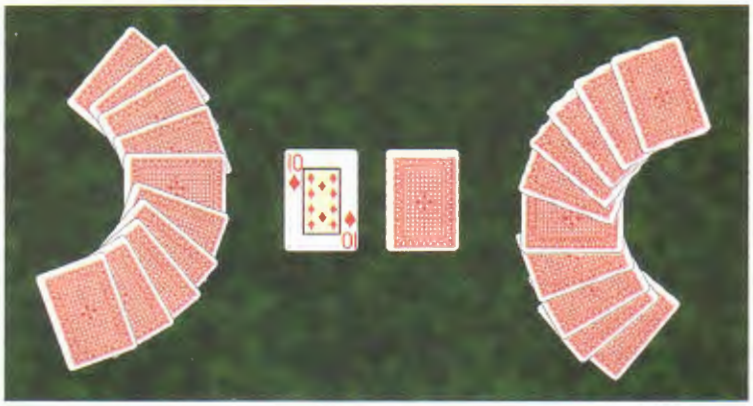


8 A no ha querido el cuatro de corazones del pozo, y la carta que le ha salido del mazo ha sido el seis de corazones. Si hubiera podido tomar las dos cartas, habría hecho una escalera de corazones. Deja el nueve de tréboles.

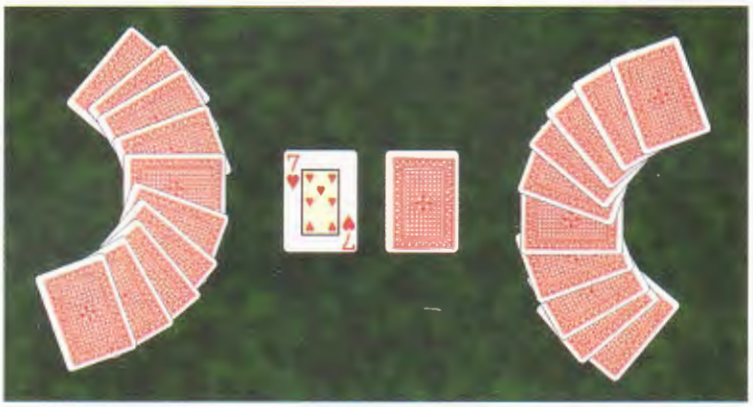
9 B toma la carta del mazo. Es la reina de picas, que deja en el pozo.



10 Con la reina de picas del pozo y las dos de su mano, A forma un trío de reinas. Ahora tiene que decidir cuál de sus proyectos deshace. Decide deshacer el de mayor valor, y deja el diez de diamantes. Hay que tener en cuenta que el valor de las cartas no suma, es decir, no se gana nada por hacer grupos de cartas de más valor; en cambio, sí se pierde si no se consigue ligar las cartas –puntos negativos de las cartas desligadas, que se convierten en puntos a favor del contrario–, por lo que es mejor que las cartas desligadas sean del menor valor posible. Por otra parte, con cartas desligadas de poco valor es más factible el knock.



11 B toma la carta del mazo. Es el siete de corazones, que deja en el pozo.

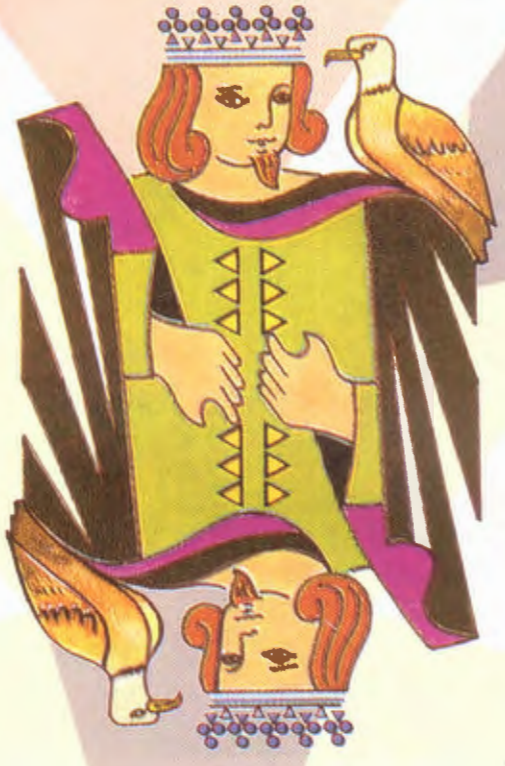


12 El jugador A toma del pozo el siete de corazones, y cierra su escalera de corazones. Deja en el pozo el nueve de diamantes –boca abajo–, al tiempo que muestra sus cartas para hacer knock, ya que sólo le queda el cinco de tréboles por ligar: cinco puntos. Al jugador B le quedan tres cartas desligadas: siete y ocho de trébol (15 puntos), y dos de corazones (2 puntos). En total suman 17 puntos. A se anota 12 puntos.

B	A
	12
51	
	56
	68
	84
81	+80
100	164
111	
+100	
+80	
291	
-164	
127	

13 Anotación de la partida. En cada columna se anota la puntuación acumulada al final de cada juego parcial por el jugador que lo ha ganado. Cuando un jugador sobrepasa los 100 puntos (si sólo los alcanza hay que seguir jugando), termina la partida.
Cada jugador se anota además 20 puntos por cada juego parcial ganado (en este caso cuatro cada uno), y el que ha sobrepasado los 100 puntos recibe un premio adicional de otros 100 puntos. Luego sólo queda calcular la diferencia de las dos puntuaciones.

El Remigio



El remigio –también llamado rabino, ramiro y mona del poker– es un juego cuya práctica está muy extendida. Pertenece a la gran familia de los juegos de combinación que se basan en la mecánica de tomar carta y descartar, a la que también pertenecen la canasta, el pináculo, el continental, el gin rummy y tantos otros derivados del mismo juego original, que ahora sobrevive en sus múltiples variaciones aparecidas a lo largo del siglo xx, especialmente en la década de los cincuenta.

Objetivo del juego

Ser el primero en combinar las cartas de la mano en series de tres cartas como mínimo que sean iguales o consecutivas del mismo palo. Con ello se gana el juego parcial. El objetivo a largo plazo es ganar la partida, lo cual se logra al alcanzar la puntuación previamente acordada.

«Los jugadores de cartas», obra del pintor toledano Rafael Canogar.

Origen: **América del Sur**

Baraja: **inglesa**

N° de naipes: **108 o 162 cartas (2 o 3 barajas, según el número de jugadores)**

Jugadores: **de 2 a 10**

Duración de la partida: **de 1 a 2 horas, según el número de jugadores**

Dificultad: ♣♣

Tipo de juego: **combinaciones**

NÚMERO DE JUGADORES

Pueden participar cuantos jugadores lo deseen. Bastará con ir añadiendo barajas al mazo inicial. Sin embargo, con muchos jugadores la partida se torna muy lenta, y con ello menos interesante. Por otro lado, si sólo son dos los jugadores, resultará más atractivo e interesante jugar al gin rummy, y si son cuatro, a la canasta por parejas. Por ello, el número de jugadores más recomendable para una partida de remigio es de tres o cinco. El juego es siempre individual.

TIPO DE BARAJA

En el remigio se utilizan barajas inglesas de 52 cartas, con dos comodines cada una.
Hasta seis jugadores se emplearán dos barajas. De siete a diez, tres barajas. Apartir de ahí, con cada nueva baraja añadida al mazo podrán jugar hasta tres jugadores más.
También puede jugarse con la baraja francesa o con la de poker español, ambas de 52 cartas, siempre que se añadan dos comodines a cada baraja.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

El orden de las cartas, de mayor a menor, es el siguiente: rey (K), dama (Q), jota (J), diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres, dos y as (A).
El valor de las cartas es el representado por su índice en las cartas numerales. Las cartas cuyo índice es literal valen 10 puntos en el caso de las figuras (rey, dama y jota). Si se trata del as vale 1 punto. El comodín vale 20 puntos.

COMBINACIONES

Las cartas pueden combinarse en series consecutivas del mismo palo (escaleras) o en series del mismo índice (cartas iguales).
Para que una serie, de uno u otro tipo, sea válida, deberá estar formada por al menos tres cartas.
En las escaleras, el as puede ligar con el dos y el tres (el as es la carta inferior), y también con el rey y la dama (en este caso, el as es la carta superior). Algunos jugadores consideran válida la combinación con el as como carta intermedia (rey-as-dos, extensible en ambas direcciones). Al inicio de la partida, los jugadores deben ponerse de acuerdo sobre este punto.
Existe una combinación especial llamada *color,* que consiste en tener todas las cartas del mismo palo. En este caso no es necesario que combinen además entre sí en series de cartas iguales o que formen escaleras, pero si todas fueran consecutivas, se trataría de una *escalera de color*.
La jugada de mayor valor se llama *remigio* y consiste en tener todas las cartas iguales (del mismo índice).
Todas las jugadas pueden hacerse con ayuda de comodines, pero en una jugada no puede haber más comodines que cartas naturales.

PRELIMINARES

En primer lugar, deben sortearse o acordarse los lugares alrededor de la mesa. El jugador al que le corresponda repartir barajará entonces los mazos de cartas necesarios de acuerdo con el número de participantes y dará a cortar al jugador de su izquierda. Éste dejará en el centro de la mesa el alce, que será la baceta de la que se robarán cartas durante la partida.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

abatir Mostrar las cartas al cerrar.

alce Parte superior del mazo al cortar.

baceta Montón de cartas sobrantes después de repartidas las de los jugadores.

cerrar Mostrar todas las cartas combinadas, a fin de terminar el juego parcial.

color Combinación especial que consiste en tener todas las cartas del mismo palo.

combinación Serie de cartas consecutivas del mismo palo (escalera) o del mismo índice (cartas iguales). Para que una combinación sea válida, debe estar formada por un mínimo de tres cartas.

comodín Carta especial que puede sustituir a cualquier otra carta en una combinación.

descarte Carta que deja un jugador al final de su turno, por no combinar con otras de su mano.

escalera de color Combinación especial que consiste en tener todas las cartas del mismo palo (como en el color) y consecutivas.

ligar Combinar las cartas.

mano Conjunto de cartas de un jugador.

montón de los descartes Montón en el que se agrupan las cartas que dejan los jugadores por no combinar con las de su mano.

natural Dícese de cualquier carta que no sea un comodín. Puede ser numeral (dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve y diez) o literal (as, rey, dama y jota).

remigio Combinación especial que consiste en tener todas las cartas iguales (del mismo índice).

VALOR DE LAS CARTAS

Comodín:	20 puntos
Rey (K):	10 puntos
Dama (Q):	10 puntos
Jota (J):	10 puntos
Diez:	10 puntos
Nueve:	9 puntos
Ocho:	8 puntos
Siete:	7 puntos
Seis:	6 puntos
Cinco:	5 puntos
Cuatro:	4 puntos
Tres:	3 puntos
Dos:	2 puntos
As (A):	1 punto

El dador tomará la parte inferior del mazo cortado y distribuirá diez cartas a cada jugador, empezando por el de su derecha, en el número de vueltas que estime oportuno, aunque lo más recomendable es repartirlas de una en una.

Si con la parte del mazo con la que ha iniciado el reparto no tuviera bastantes cartas, continuaría con las de la parte superior de la baceta. Por el contrario, si le sobraran cartas las colocaría encima de ésta.

Concluido el reparto, se descubre la carta superior de la baceta y se deja junto a ésta para comenzar el montón de los descartes.

Antes de iniciarse el juego propiamente dicho, cada jugador deberá comprobar que no tiene cartas de más o de menos. Si se descubriera un error, debería procederse a un nuevo reparto, o bien resolver la mano errónea directamente. Es decir, si un jugador tuviera una carta de más, extraería una al azar y la colocaría intercalada en la baceta o en el montón de descartes, debajo de la carta inicial de éste. Si, por el contrario, le faltara una carta, tomaría una intermedia de la baceta para completar la mano. Si en el transcurso del juego algún jugador descubre que el número de cartas de su mano es incorrecto, no podrá cerrar, a menos que cuente con el consentimiento de los otros jugadores para reponer la mano.

Después de repartir las cartas se deja el mazo sobre la mesa y se toma la primera carta, que se pone a su lado descubierta.

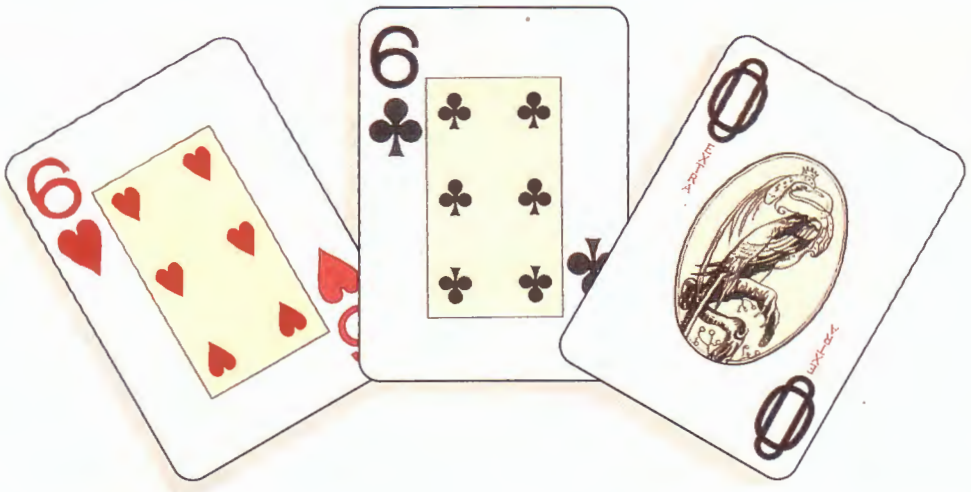
DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador que comienza la partida puede tomar la carta del montón de descartes o bien la superior de la baceta. Su turno terminará con un descarte, de modo que su mano vuelva a ser de diez cartas.

Todos los jugadores irán robando y descartando del mismo modo y por turnos, hasta que un jugador consiga combinar en una o varias series las diez cartas de su mano.

Si se agotara la baceta antes de que algún jugador consiguiera combinar todas sus cartas, se procedería a barajar el montón de descartes, que a partir de entonces se utilizaría como baceta.

En el curso del juego, cada jugador deberá tratar de desprenderse en cada descarte de las cartas de mayor valor que tenga en la mano con pocas posibilidades de combinar, para así reducir el número de puntos.



En el remigio se pueden utilizar comodines para sustituir cualquier carta en una combinación.

FINAL DE UN JUEGO PARCIAL Y TANTEO

El primer jugador que consiga combinar sus diez cartas, excluyendo la del descarte, las descubrirá sobre la mesa, al tiempo que anunciará su acción a los demás jugadores diciendo *cerrado* o *cierro*. En el caso de haberlas combinado en una jugada especial (color, escalera de color o remigio), lo manifestará en el momento del cierre.

Cuando un jugador cierra, los demás deben mostrar sus cartas. Las que estén combinadas en series válidas (de tres cartas como mínimo), no contarán para el tanteo, ya que éste se realiza únicamente con las cartas que quedan sin combinar.

Cada jugador se anota la suma de los puntos de las cartas que le han quedado sin combinar, y la añade a las de los anteriores juegos parciales. Cuando un jugador llega a 500 puntos (o al tanteo que se haya acordado previamente), es eliminado de la partida y ésta prosigue sin él, hasta que sólo queda un ganador. Algunos prefieren poner fin a la partida cuando quedan tan sólo dos jugadores. En tal caso se declara vencedor al que tenga menos puntos acumulados hasta ese momento.

El número de cartas a combinar debe ser como mínimo de tres.

SABÍA QUE...

... EXISTEN UNAS NORMAS DE COMPORTAMIENTO EN LA MESA DE JUEGO

En el libro *Nuevo manual de urbanidad, cortesanía, decoro y etiqueta* o *El hombre fino* (Madrid, 1889) se detallan algunas cualidades que debe tener el buen jugador de cartas. Más de cien años después y a pesar de los cambios sociales que se han producido a lo largo del siglo XX, muchas de sus normas siguen siendo perfectamente válidas.

Deberes de los jugadores

«Así que empieza a poblarse el salón, la señora de la casa hace que los criados armen las mesas de juego, toma tantas cartas como jugadores se necesitan para cada juego, y las presenta, empezando por la persona de más distinción. Aceptar una carta es comprometerse a jugar.

Se puede sin inconveniente preguntar a alguno si acostumbra jugar a tal juego, si es hábil en él, y cuál es el compañero que desea. Esta deferencia es justa, porque la señora de la casa experimenta mucha dificultad en agrupar convenientemente a los jugadores. No debe hacer que estén juntas en la misma mesa de juego las personas de una misma familia, ni aquellas en quienes descubra antipatías secretas u opiniones opuestas. Es una verdadera desgracia para la misma cuando tiene que imponer a sus convidados la asociación con un mal jugador, que cuando gana celebra el triunfo con estrépito, y se pone de mal humor cuando pierde; un jugador torpe, que se detiene largo tiempo en reflexionar antes de echar la carta; personas mal educadas que cantan jugando, llevan el compás con los pies por bajo la mesa, suponen que la proximidad de tal o cual sujeto le atrae mala suerte y piden barajar fuera de su turno a fin de hacer cambiar aquella...

La señora de la casa juega muy rara vez, a menos que haya poca concurrencia. Tiene mucho en qué ocuparse haciendo los honores a la reunión. Mas cuando juega la misma no se puede rehusar la partida, a menos que no se sepa manejar las cartas.

»Antes de empezar los juegos carteados es menester fijar sus condiciones. Proponer jugar poco, sería exponerse a que se sospeche mezquindad; proponer por el contrario jugar fuerte, sería más peligroso todavía, porque en ello se podría descubrir pasión al juego o avaricia. Así, es laudable consultar a los compañeros.

Esta prevención es un deber imperioso cuando un joven juega con una señora o señores de distinción.

»Las señoritas nunca juegan, a menos que se les propongan juegos de poca importancia.

»Cuando se empieza la partida se saluda con una pequeña inclinación a las personas con quienes se juega, al distribuir las cartas por la primera vez.

Los caballeros tienen cuidado de reunir las cartas al fin de la partida, arreglarlas, y presentarlas a la señora que debe barajar.

»En el juego hay que desconfiar mucho de las distracciones, del amor propio y del mal humor. La mayor moderación es indispensable, tanto en las ganancias como en las pérdidas, sopena de inspirar un desvío muy cercano al desprecio.

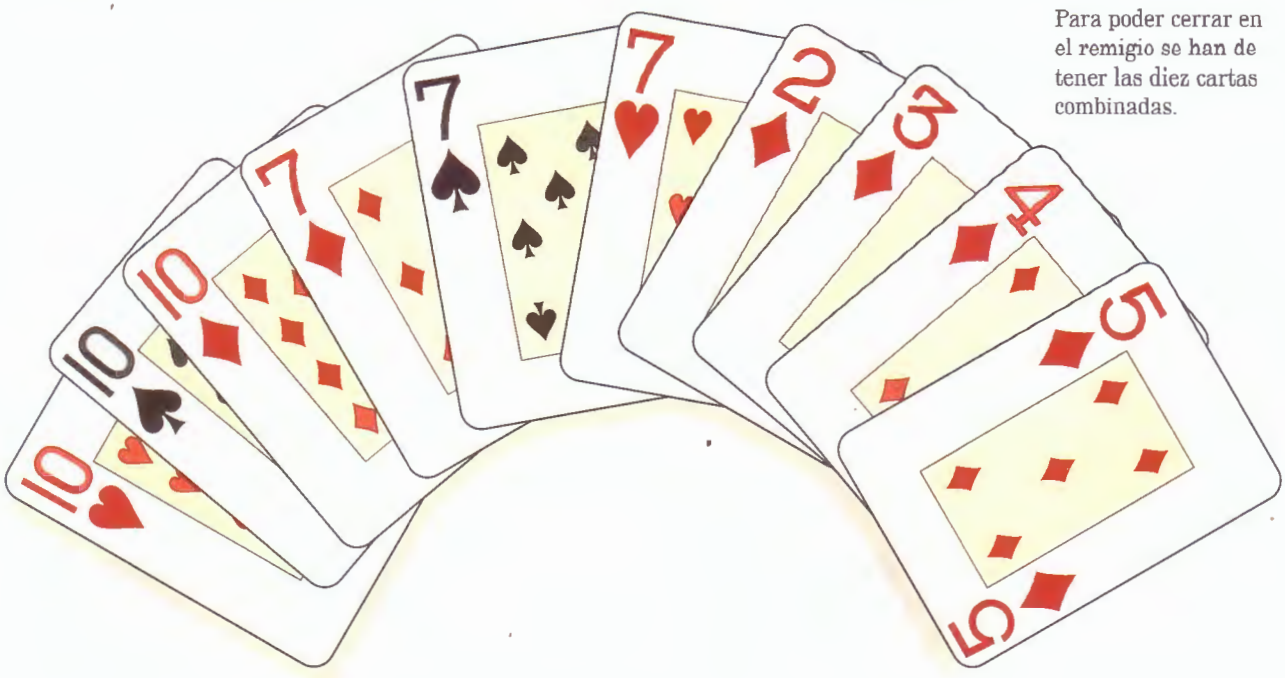
El que nunca censura a su compañero, que gana en silencio o chancea sobre su mala suerte, que permanece en el juego hasta que se desquite su contrario si ha ganado, y en el caso de pérdida se retira sin quejarse y paga la suma convenida sin aguardar a que se le pida, mirando verdaderamente su deuda como de honor, esta persona tiene la reputación de buen jugador. Elogio el más elocuente que se puede obtener en el mundo.

»Las personas que juegan rara vez y por complacer, cometen faltas involuntarias contra las que debe precavérseles. Como están poco habituadas, piden consejos y hablan con los que no juegan, lo que los hace insoportables para sus compañeros de partida. Manifestando su juego a esos consejeros incómodos, echan los mismos ojeadas al de los inmediatos; si se disputa sobre una jugada, disienten con tanta más obstinación cuanto menos en estado se encuentran de juzgar la cuestión bajo sus diversos aspectos. Todos estos procederes, y el último sobre todo, son intolerables. Deben remitirse a personas no interesadas, explicándoles con urbanidad y calma la causa de la diferencia.

»Cuando un jugador que ha perdido deja la partida al mismo tiempo que el que ha ganado, debe hablar con él como antes del juego, sin aludir a su buena suerte, a menos que no sea con una alegría franca y agradable.

»En familia se puede jugar con cartas que ya hayan servido; mas en sociedad se necesitan indispensablemente barajas nuevas.

»Cuando los jugadores dejan la mesa y se aproximan a la reunión, se finge tomar interés en el resultado de su juego; se les pregunta si han hecho buenas jugadas; se les felicita o se procura consolarles con amables bromas. Suele a veces servirse un corto refresco.»



Para poder cerrar en el remigio se han de tener las diez cartas combinadas.

También pueden considerarse positivos los puntos a la hora del tanteo: el que cierra recibe el valor de la suma total de los puntos de todos los jugadores. La partida se juega entonces hasta un cierto límite de tiempo acordado previamente. Este modo de anotar también puede llevarse a cabo mediante pagos y cobros con fichas: los jugadores con cartas sin combinar «pagan» al jugador que ha cerrado.

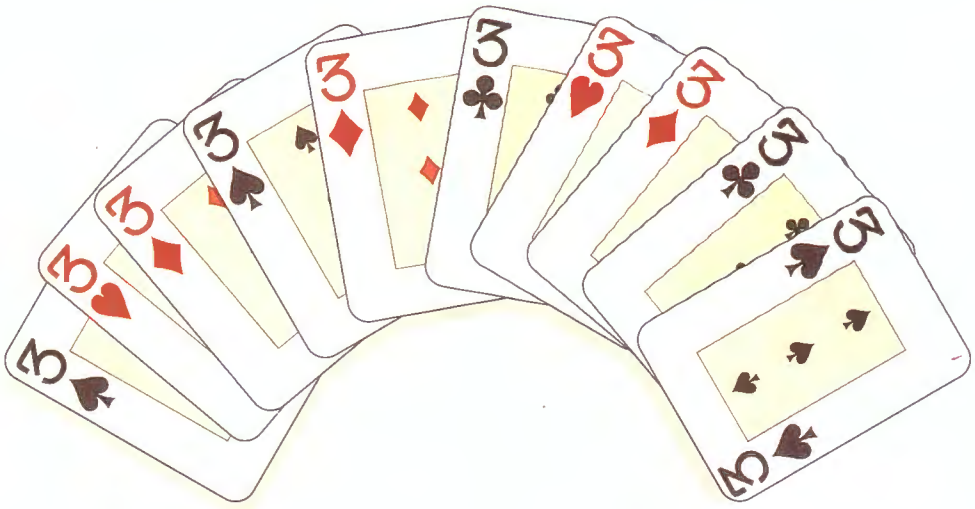
Premios. El jugador que cierra recibe premios especiales en función de la forma en que lo haga. Los puntos obtenidos son igualmente los de las cartas sin combinar de los demás jugadores, pero multiplicados por un factor que depende de la jugada realizada y que se establece según la siguiente tabla:

por cerrar	los puntos se multiplican por
sin comodín	2
con color	3
con color y sin comodín	4
con escalera	5
con escalera y sin comodín	6
con remigio	10

Cerrar con escalera supone hacerlo con todas las cartas del mismo palo y consecutivas, no a base de pequeñas escaleras, aunque sean todas del mismo palo. Por otra parte, si se juega con dos barajas, el remigio tendrá que formarse indefectiblemente con comodines. De utilizarse más barajas, el premio por remigio con comodín deberá rebajarse a 8 puntos y reservar el de 10 puntos al remigio sin comodines.

Una jugada excepcional. Existe una jugada, que no todos los jugadores de remigio conocen o aceptan, que consiste en cerrar con cinco parejas de cartas. Obviamente, esta jugada excluye los proyectos de escalera formados por dos cartas, aunque éstas sean consecutivas. Se trata de una mano que con cierta frecuencia los jugadores tienen al principio del juego, y por ello sólo se cobra o se anota la mitad de la suma de los puntos de las cartas sin ligar de los otros jugado-

El remigio es una combinación especial que consiste en tener todas las cartas del mismo índice.



res. Es decir, en lugar de multiplicarse, los puntos de las cartas sin ligar deben dividirse por dos.

El cierre. Si el sistema de anotación es el de quedar eliminado al llegar a un máximo determinado de puntos, vale la pena no cerrar si para combinar las cartas se han usado comodines –especialmente cuando sólo se tiene uno– y esperar a sustituirlos por las correspondientes cartas naturales. En este caso no se pierde nada por esperar, ya que si otro jugador cierra antes, el total de puntos del jugador que tiene todas las cartas combinadas es de 0, y aunque el que cierre lo haga con premio, el factor de multiplicación en su caso será a su vez 0. En cambio, se puede conseguir que los otros jugadores deban anotarse el doble de puntos. Sin embargo, esta táctica dilatoria también dependerá del punto en que se encuentre la partida. Si ésta está en sus comienzos, cuando normalmente hay muchas cartas por combinar, pueden lograrse más puntos cerrando que si se espera, pues con ello se da a los restantes jugadores la oportunidad de combinar más cartas.

Si la anotación se hace por el método de cobros y pagos, es mejor cerrar en cuanto se presente la oportunidad.

VARIANTES FAMILIARES

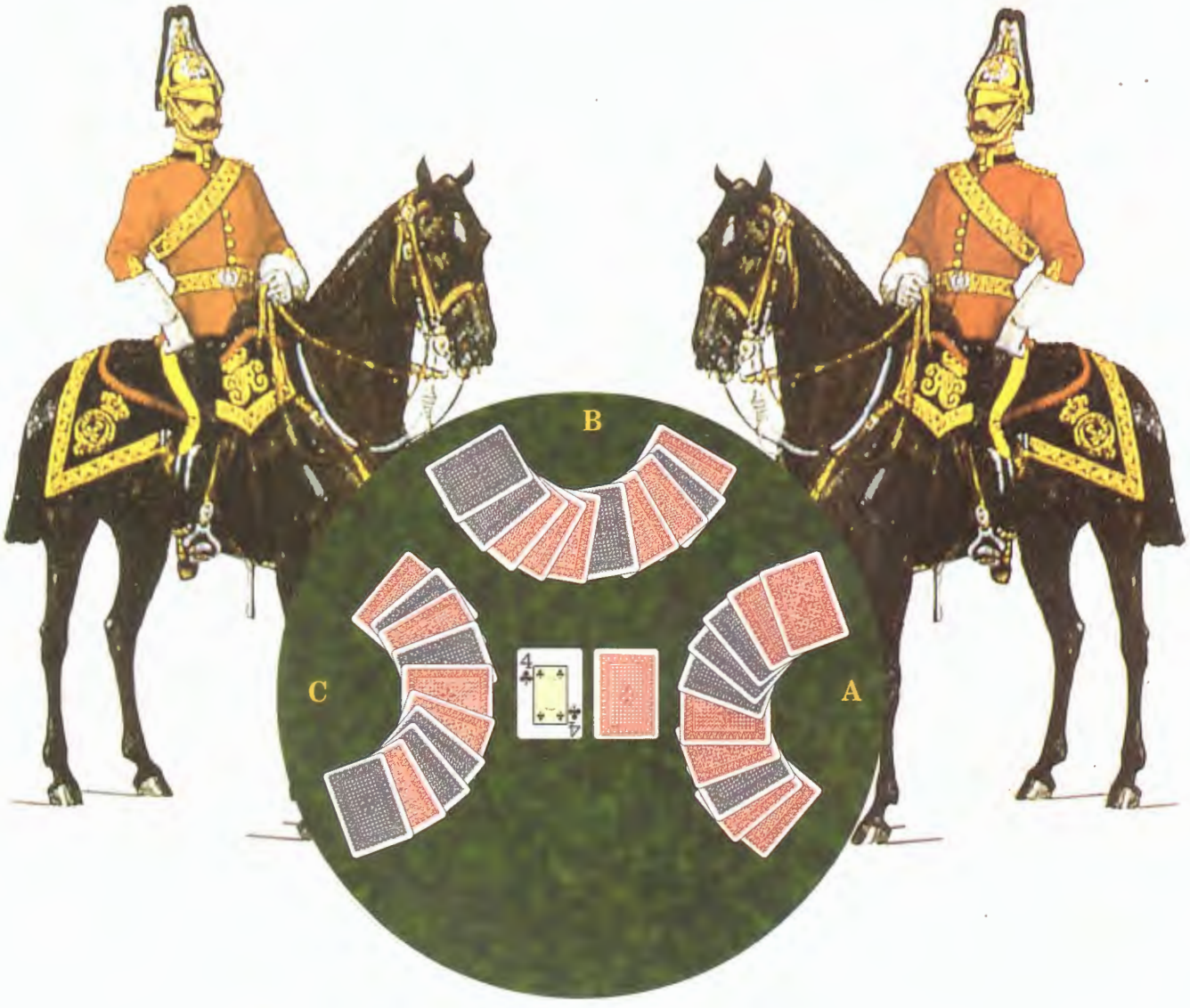
Desde que el remigio empezó a jugarse, a principios del siglo xx, han surgido tal multitud de variantes que prácticamente puede afirmarse que en cada casa se juega de un modo distinto. Esta evolución es muy corriente entre los juegos populares, pues se van transmitiendo de viva voz y no cuentan con reglas escritas que sirvan de referencia.

Así, pueden encontrarse jugadores para los que el as valga 11 puntos y el comodín 25, y otros para quienes no tengan valor alguno; jugadores que permitan ligar las cartas sin combinar con las cartas expuestas por otros jugadores, y otros que consideren que ese juego no es ya propiamente el remigio.

También pueden encontrarse variantes en la forma de contar, aunque la más corriente es la de que cada jugador pague al que ha cerrado los puntos de las cartas que tiene sin ligar (modificados por el factor que corresponda), según lo acordado al principio del juego.

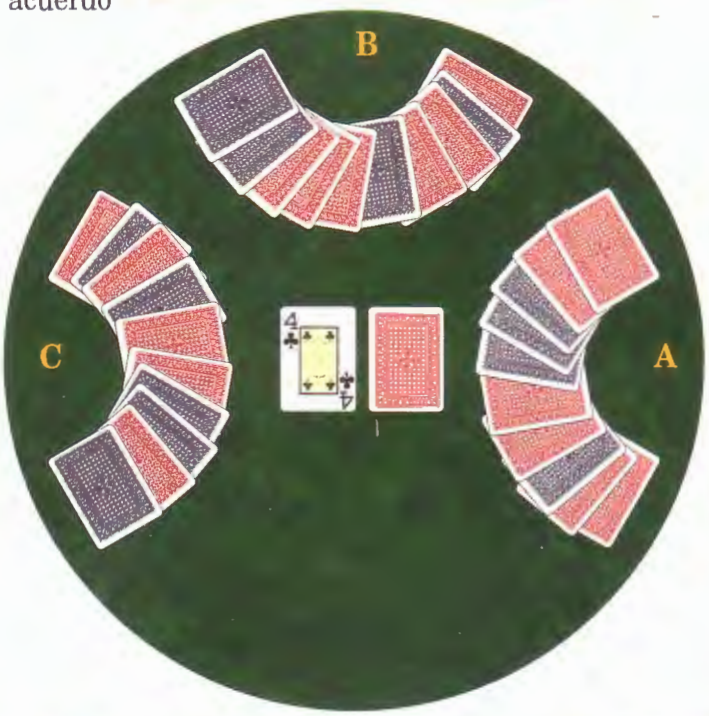
PARTIDA COMENTADA

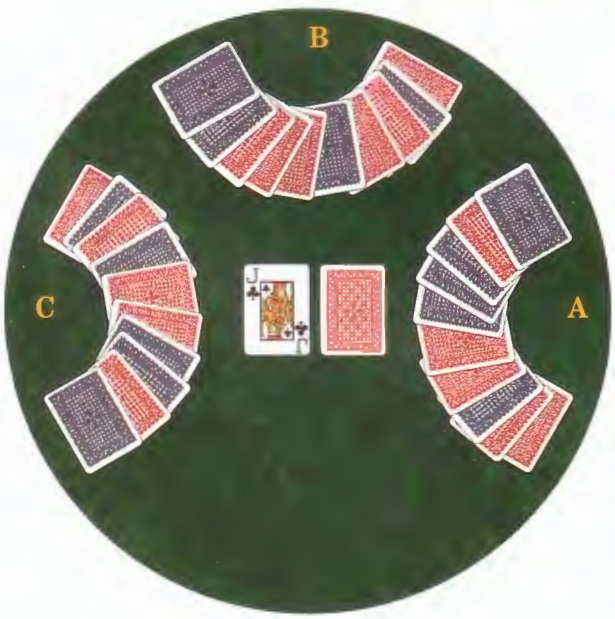
A continuación se desarrolla una partida de remigio entre tres jugadores: A, B y C. Este juego tiene una mecánica sencilla y reiterativa, que consiste en tomar carta (de la baceta o del mazo de descartes), estudiar si combina con las de la mano y, finalmente, desprenderse de una carta para terminar la jugada. El naipe descartado sólo podrá ser tomado por el jugador siguiente, en el supuesto de que a este jugador le interesara. Para decidir si es conveniente tomar una carta o no, hay que tener en cuenta si combina de inmediato con las otras cartas de la mano, es decir, si es la que falta para tener una combinación o bien es útil para un proyecto de combinación que precisará de otras cartas.

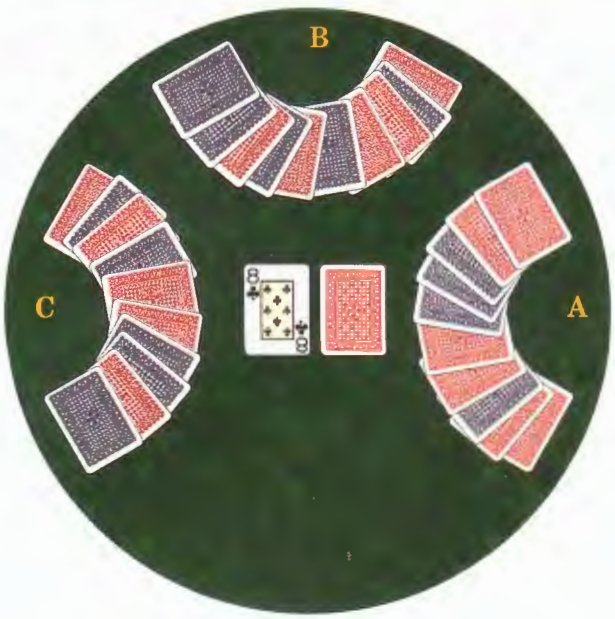


1 Para jugar al remigio se toman dos barajas completas de 52 cartas con 2 jokers cada una de ellas; el mazo, por tanto, es de 108 cartas. El primer dador, generalmente escogido por sorteo –C en este caso–, baraja las cartas y las da a cortar al jugador de su izquierda, ya que el jugador de su derecha es el mano, es decir, el primero que recibirá cartas y jugará.

2 Cada jugador toma sus diez cartas y las ordena para establecer sus posibles estrategias de juego. Hay jugadores que las ordenan por palos; en cambio, otros prefieren agruparlas de acuerdo con el índice.

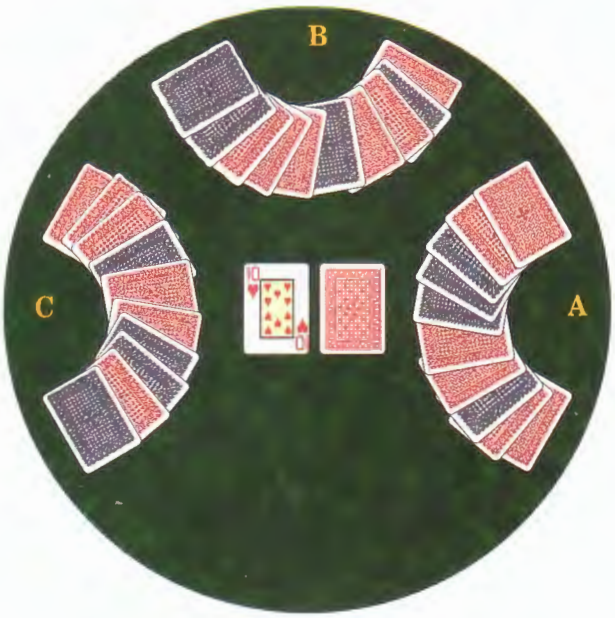




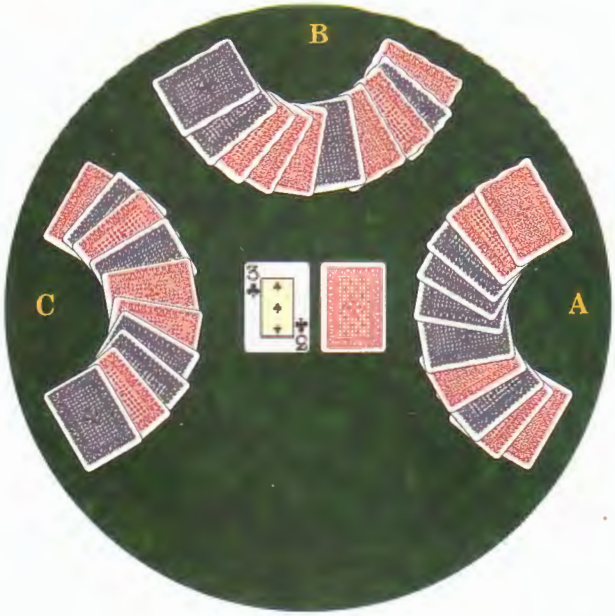


3 Empieza a jugar A. Toma del mazo una carta, que resulta ser la reina de diamantes. Junto con las dos reinas que ya tenía, forma un trío. Deja la jota de tréboles, que está completamente aislada.

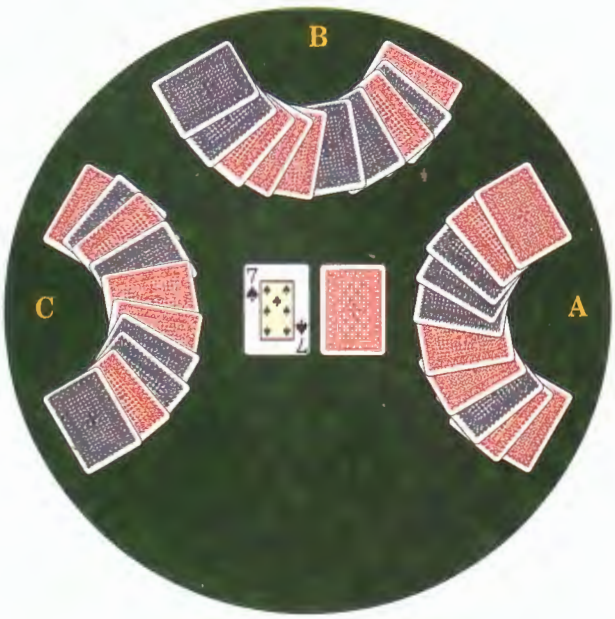
4 Como B no puede usar de inmediato la jota de tréboles para formar una combinación, toma una carta de la baceta. Le sale un comodín que, de momento, coloca en el lugar del –ausente– diez de diamantes.



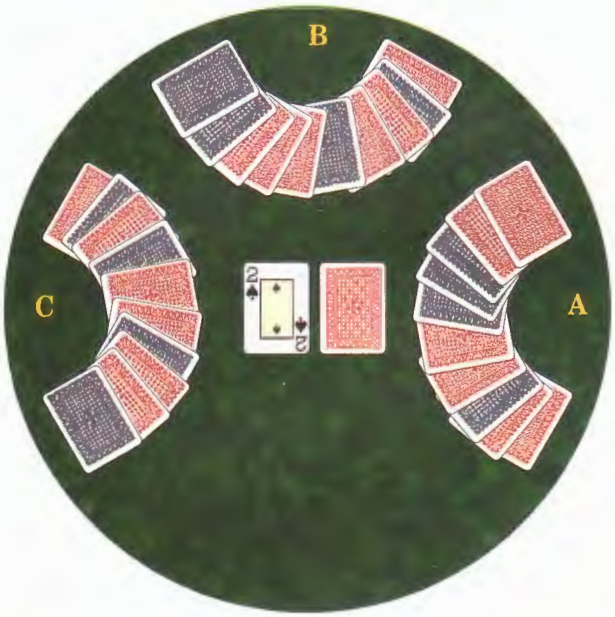
5 C toma también una carta del mazo. Es el diez de tréboles, que le va muy bien para completar su escalera de este palo. C termina su turno de juego dejando el diez de corazones como descarte en el pozo.



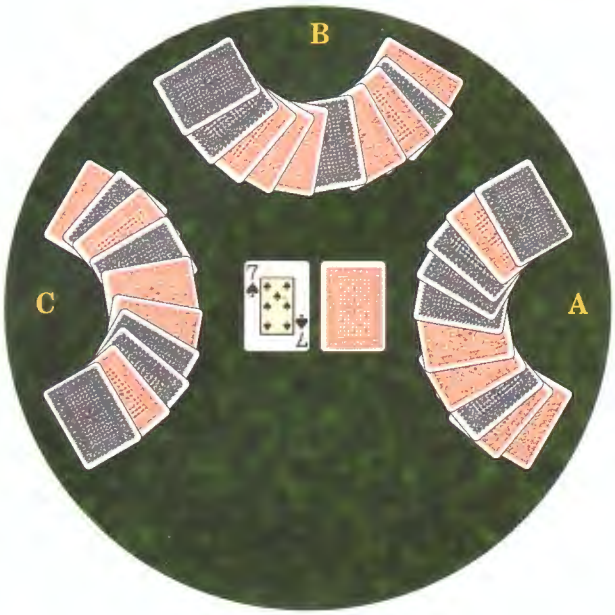
6 A toma el diez de corazones que ha descartado C, ya que piensa que teniendo el seis, el siete y el nueve de corazones le puede ser muy útil formar una larga escalera de corazones e incluso intentar el color.



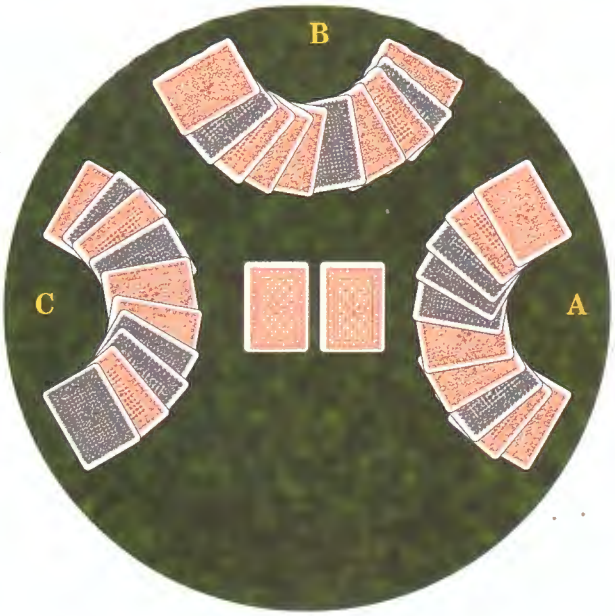
7 B toma carta del mazo. Es el nueve de diamantes, con lo que tendrá una pareja de nueves que puede evolucionar a trío. También es posible que finalmente lo descarte si se alarga la escalera de diamantes.



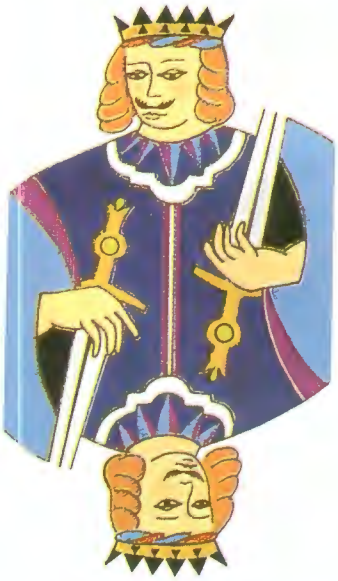
8 C toma el rey de corazones del mazo y deja el dos de picas. De este modo, como tiene ya otro, sólo le faltará un rey (y descartarse del cinco de picas) para ligar todas las cartas de la mano y cerrar.



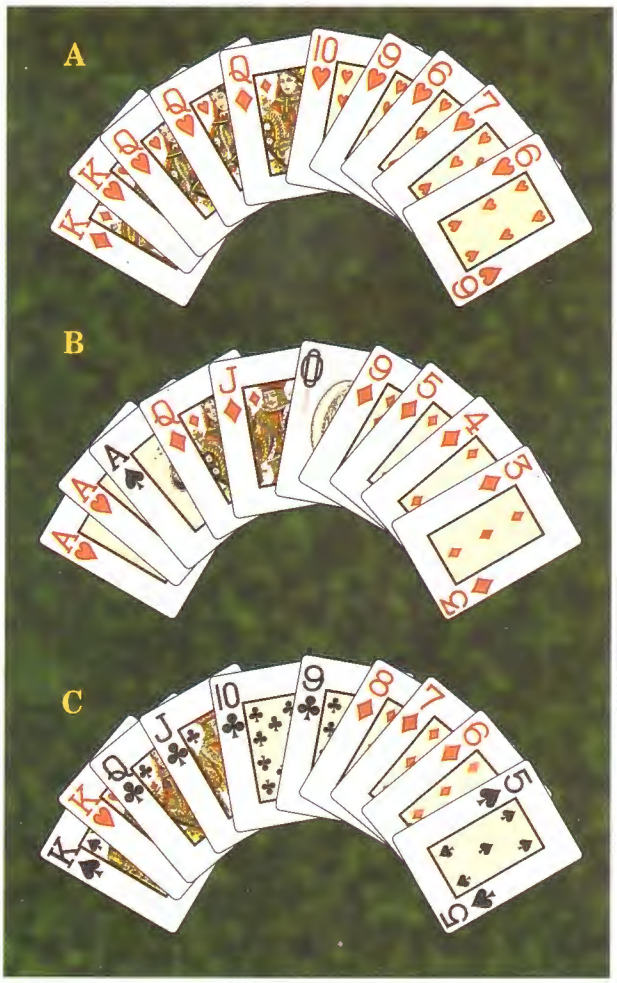
9 La carta que A toma del mazo es el ocho de corazones, lo que le permite completar –por el centro– su proyecto de escalera de corazones. Deja el siete de picas.



10 La carta que B toma del mazo, el as de picas, le permite tener ligadas todas las cartas de la mano y cerrar. Deja uno de sus nueves de diamantes.



11 A y C muestran sus cartas y se anotan los puntos que corresponden a sus cartas sin combinar en grupos de tres cartas, que son un par de reyes para A (20 puntos) y otro par de reyes y un cinco para C (25 puntos). Como B ha usado un comodín y no ha hecho ninguna jugada especial, los puntos no se multiplican por ningún factor para obtener el resultado definitivo del juego parcial.



Como en todos los juegos que se basan en ligar combinaciones de naipes, es conveniente fijarse en las cartas que toman los otros jugadores del montón de descartes y cuáles echan en él. Con ello podrá establecerse con bastante exactitud la dificultad a la hora de realizar unas combinaciones u otras.

EL CONTINENTAL

Es un juego de naipes de combinación como el gin rummy, el remigio o la canasta. Presenta dos particularidades que lo hacen único: las jugadas que deben realizarse tras cada reparto de cartas son fijas y es posible tomar fuera de turno el descarte de otro jugador, llevándose al hacerlo otra carta extra o de «castigo».

OBJETIVO DEL JUEGO

Ligar las cartas en combinaciones establecidas y exponerlas, ya que las cartas que queden en la mano, combinadas o no, son las que puntúan, y gana el juego el que tiene menos puntos al final de la partida.

«Naipes», lienzo realizado en óleo por el pintor de origen cubano Pancho Cossío.

Origen: **España**
Baraja: **inglesa**
Nº de naipes: **de 108 a 162 (dependiendo del número de jugadores se puede añadir una cuarta baraja)**
Jugadores: **de 2 a 8**
Duración de la partida: **de 1 a 2 horas, según el número de jugadores**
Dificultad: ♣
Tipo de juego: **combinaciones**

NÚMERO DE JUGADORES

De dos a ocho. Juegan siempre individualmente sin formar parejas ni equipos.

TIPO DE BARAJA

El continental se juega con varias barajas inglesas, aunque también se admiten las de poker español. Son necesarios dos comodines por baraja.
Para cuatro jugadores hay que empezar con dos barajas y terminar con tres. De cinco a ocho jugadores es conveniente empezar con dos barajas, añadir una después de los dos primeros juegos parciales, y otra después de los dos siguientes.

VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS

El valor de las cartas es similar -excepto para treses y doses- al que tienen en la canasta:
• comodín: 50 puntos;
• as: 20 puntos;
• figuras (J, Q, K) y cartas numerales ocho, nueve y diez: 10 puntos;
• cartas numerales del dos al siete: 5 puntos.
El orden de las cartas es el usual del dos al rey. El as puede ser la carta mayor, la carta menor e incluso intermedia entre el dos y la K.

TANTEO

Cuando un jugador cierra por haber ligado todas sus cartas, los demás se anotan los tantos que valen las que aún tienen en su poder, aunque formen parte de una combinación.

COMBINACIONES EN LAS QUE PUEDEN LIGARSE LAS CARTAS

Los jugadores pueden hacer en cada mano las dos combinaciones que siguen:
Trío. Tres cartas del mismo índice, sin importar el palo.
Escalera. Cuatro cartas consecutivas del mismo palo.
El número de cartas indicado en las combinaciones anteriores es el mínimo. El máximo en un trío viene determinado por el número de barajas en juego (cuatro cartas por baraja más dos comodines). En la

escalera no pueden haber cartas repetidas, por lo que el número máximo es de trece (todas las de un palo), aunque algunas estén sustituidas por comodines. Puede empezar y acabar por cualquier carta y el as ser la carta intermedia entre el dos y el rey.

COMBINACIONES FIJAS A REALIZAR EN CADA JUEGO PARCIAL SEGÚN EL NÚMERO DE CARTAS REPARTIDAS

Primer juego: se reparten seis cartas y deben realizarse *dos tríos*.
Segundo juego: siete cartas; *un trío y una escalera*.
Tercer juego: ocho cartas; *dos escaleras*.
Cuarto juego: nueve cartas; *tres tríos*.
Quinto juego: diez cartas; *dos tríos y una escalera*.
Sexto juego: once cartas; *un trío y dos escaleras*.
Séptimo juego: doce cartas; *tres escaleras*.
De quererse prolongar el juego (generalmente sucede si sólo participan tres o cuatro jugadores), puede aumentarse el número de cartas repartidas hasta dieciséis y procederse de acuerdo con el baremo indicado.

LAS COMBINACIONES EXPUESTAS

Cuando un jugador consigue realizar las combinaciones exigidas, cierra; si no puede hacerlo por tener demasiadas cartas (por haber tomado cartas extra de castigo), puede exponer las combinaciones requeridas y quedarse en la mano con las cartas restantes, combinadas o no.
Las ventajas de exponer las cartas combinadas son:

VOCABULARIO ESPECÍFICO

abatir Mostrar las combinaciones de cartas que corresponden al juego en curso.
baceta Cada uno de los montones de cartas boca abajo de los que toman carta los jugadores.
carta de castigo Carta extra que toma el jugador que roba fuera de su turno.
cartas iguales Cartas del mismo valor o índice.
escalera Serie de cuatro o más cartas consecutivas del mismo palo.
ligar Agrupar las cartas en series de cartas iguales o en escaleras.
pozo Montón de cartas boca arriba formado por los descartes de los jugadores.
trío Grupo de tres o más cartas iguales.

- *disminuir los puntos de penalización* si alguien cierra;
- *poder colocar las cartas sin combinar* en las combinaciones ajenas expuestas, aunque con ciertas limitaciones (las escaleras no pueden deshacerse o dividirse ni pueden contener cartas repetidas);
- *poder usar los comodines expuestos*; después de abrir, cualquier jugador puede sustituir un comodín expuesto en la mesa por la carta que representa y utilizarlo en cualquier otra escalera para ligar las cartas que queden en la mano. El único motivo de colocarlo en otro trío es el de no poder ser aprovechado por otros jugadores.

No exponer las cartas supone no gozar de las anteriores ventajas, no poder descartarse de ninguna carta utilizable en las combinaciones expuestas y verse obligado a deshacer el juego ya ligado.
Por otro lado, exponer supone la desventaja de facilitar el cierre de otro jugador.

COMODÍN

El comodín, también llamado *joker*, es una carta especial que reemplaza a cualquier otra de la baraja. En el

VALOR DE LAS CARTAS

Comodín	50 p.
As	20 p.
Rey	10 p.
Dama	10 p.
Jota	10 p.
Diez	10 p.
Nueve	10 p.
Ocho	10 p.
Siete	5 p.
Seis	5 p.
Cinco	5 p.
Cuatro	5 p.
Tres	5 p.
Dos	5 p.

SABÍA QUE...

...UNA MANO «BLANCA» ES UN *YARBOROUGH*

En el bridge y otros juegos de bazas similares se llama mano «blanca» aquella que está compuesta por cartas de valor inferior al diez. Una mano de este tipo, se llama *yarborough*. Este curioso nombre se debe al segundo barón de Yarborough, a quien le gustaba apostar mil contra uno a que un jugador recibiría una mano de este tipo durante una partida de bridge.

En el continental se pueden utilizar dos comodines para realizar un trío, pero no se puede realizar un trío de comodines.

continental puede hacerse un trío con dos comodines y una carta natural, pero no un trío de comodines.

LAS CARTAS DE CASTIGO

En los juegos de combinaciones, cada jugador puede tomar en su turno la carta superior de la baceta o la del pozo de descartes, que es la que ha dejado el jugador anterior. En cambio, en el continental, cualquier jugador puede tomar el descarte de otro si no lo ha tomado ninguno de los anteriores.

Si el jugador que toma el descarte es el que tiene el turno, el juego prosigue normalmente. Si es otro, debe tomar además una carta de una segunda baceta preparada al efecto, llamada *carta de castigo*. Es debido a este doble robo que un jugador puede realizar las combinaciones del juego parcial y quedarle cartas en la mano por combinar.

Otra razón para tomar el descarte es precisamente robar la carta de castigo, lo que aumenta las posibilidades de realizar las combinaciones exigidas; sin embargo, el precio puede ser el de cargarse de cartas injugables.

Este interés por las cartas de la segunda baceta lleva a algunos jugadores a la opción, totalmente lícita, de tomar su propio descarte si ningún jugador anterior lo ha hecho.

INICIO DEL JUEGO

Se sortea el jugador que será el primero en repartir las cartas. Éste las barajará, las dará a cortar y repartirá seis a cada jugador, de una en una, en sentido contrario a las agujas del reloj. Después dividirá el resto del mazo en dos bacetas, que dejará en el centro de la mesa. El montón de la baceta de turno suele contener más cartas que el de la de castigo. De la primera baceta se descubre la carta superior y con ella se inicia el montón de descartes o pozo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada jugador, en su turno, puede tomar la carta descubierta del pozo o bien la carta superior del mazo. Termina su turno descartándose de una de las cartas de la mano, que dejará sobre el pozo.

Si no toma la carta del pozo, podrá hacerlo cualquiera de los jugadores siguientes por turno, pero robando también la superior de la segunda baceta.

Durante su turno, el jugador que tenga las combinaciones que correspondan al juego en curso puede exponerlas, aunque no cierre. Una vez las ha expuesto, puede colocar el resto de sus cartas en las combinaciones de los demás, siempre que liguen con ellas.

Cuando alguien cierra, cada jugador procede a la anotación del valor de las cartas que le quedan en la mano. A continuación se recogen las cartas y el turno de reparto pasa al jugador siguiente, que dará las cartas que correspondan, y así sucesivamente.

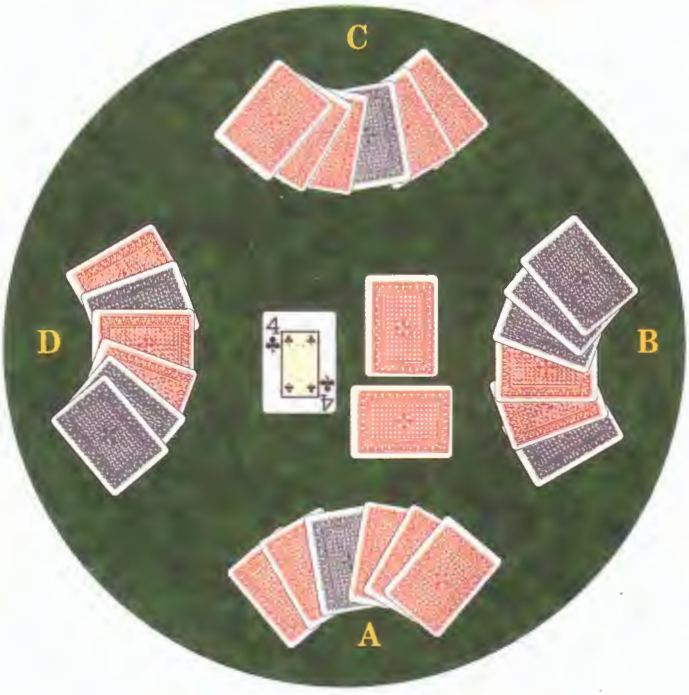
Al terminar la última mano, el jugador que tenga menos puntos acumulados será el ganador de la partida.

PARTIDA COMENTADA

En una partida de continental hay varios juegos parciales. En el primero se reparten seis cartas y deben hacerse dos tríos; en el segundo, se reparten siete y debe hacerse una escalera y un trío para poder cerrar; en el tercero, ocho cartas para dos escaleras; luego, nueve cartas para tres tríos, y así sucesivamente. A continuación se comentan los diversos movimientos de una partida entre cuatro jugadores en los tres primeros juegos (6, 7 y 8 cartas). Así, el lector podrá observar las diversas estrategias en un juego de sólo tríos, en uno de sólo escaleras y en otro mixto. Los siguientes juegos parciales tienen un desarrollo similar, aunque cada vez resulta más difícil ligar las cartas.

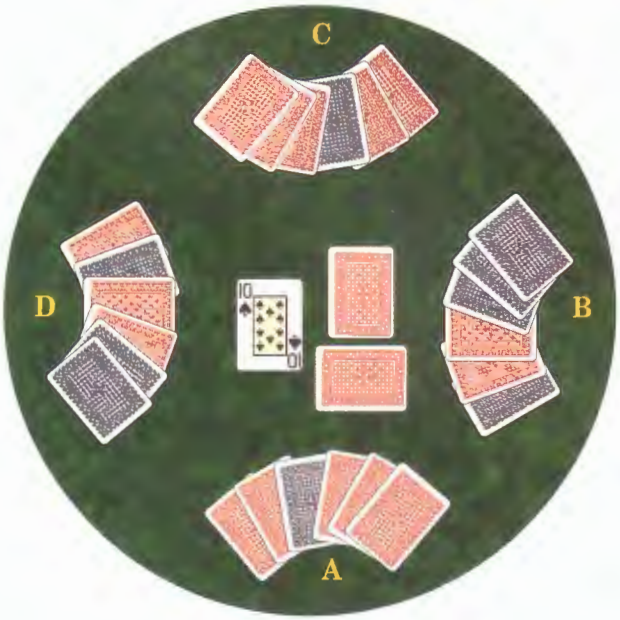
1 El juego está preparado. Después de barajar las 108 cartas (dos barajas de 52 cartas con dos comodines cada una), A reparte seis cartas a cada jugador, con las que deberán formar dos tríos en el primer juego parcial. Ha dejado dos bacetas en el centro de la mesa, una para tomar la carta dentro del turno y otra para las cartas de castigo, y ha descubierto una carta.

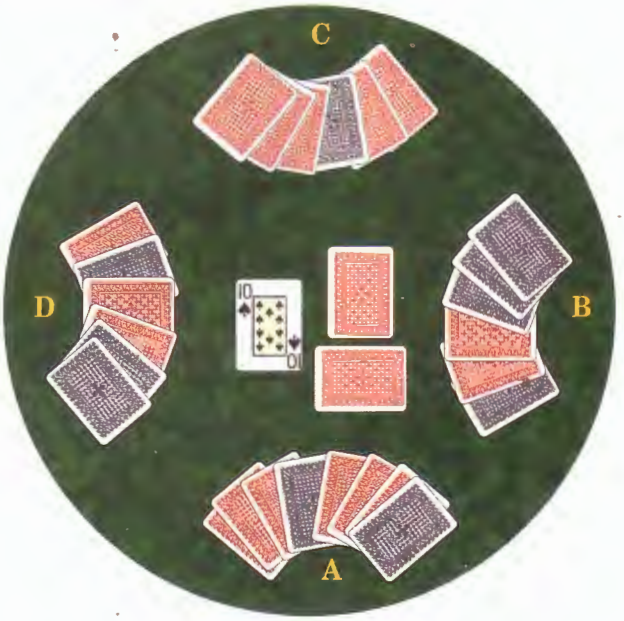
2 Cada jugador ordena sus cartas según el índice, ya que es lo único que importa para formar tríos.

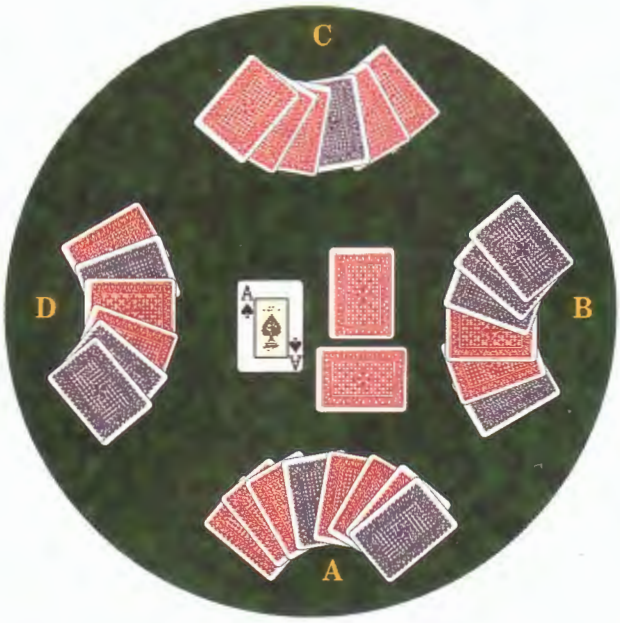


3 B, que es el primero que juega, toma la carta de la baceta, el diez de picas. Como no le sirve, lo deja en el pozo. A ya tiene un trío de dieces, por lo cual no lo toma.

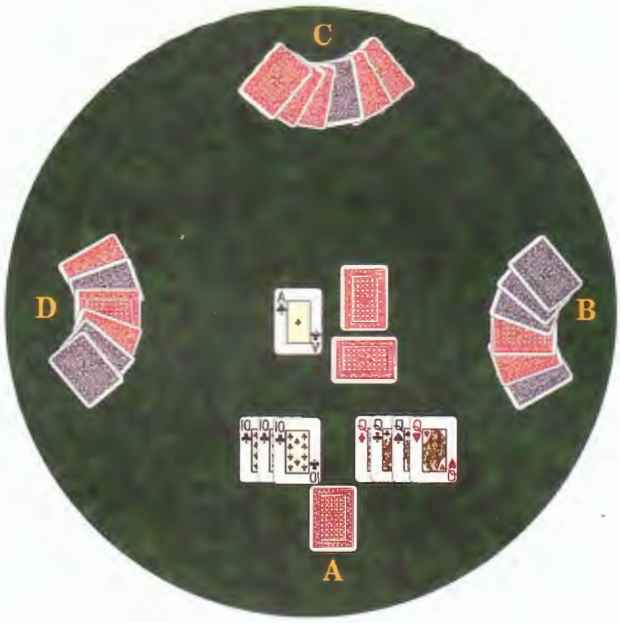
4 C se queda con el rey de diamantes de la baceta, que forma una pareja con el de picas de la mano. Deja la reina de picas, que es tomada por A junto con otra carta.



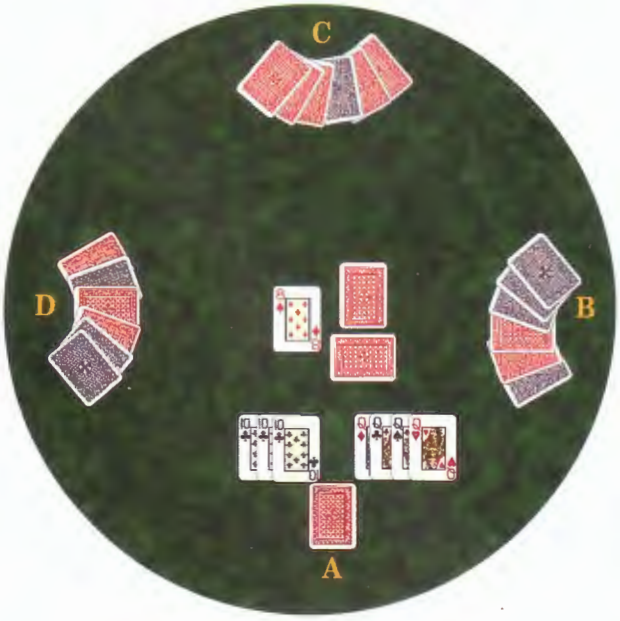




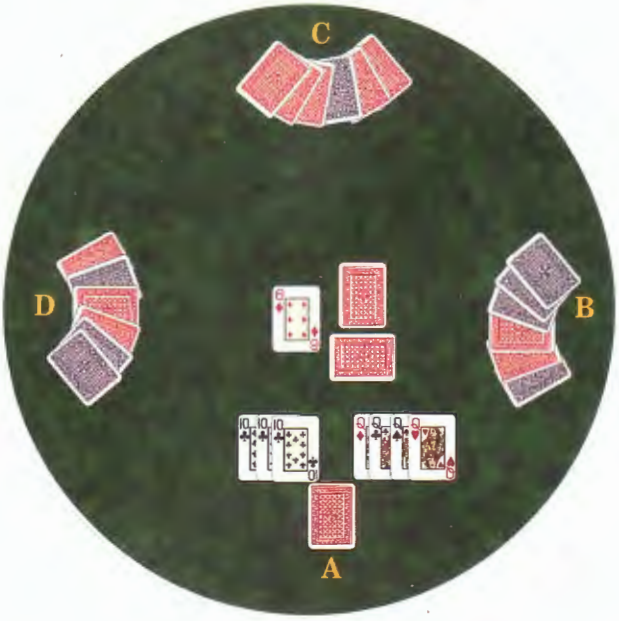
5 D toma de la baceta el as de picas. Como no combina con las cartas que tiene en la mano, lo deja en el pozo.



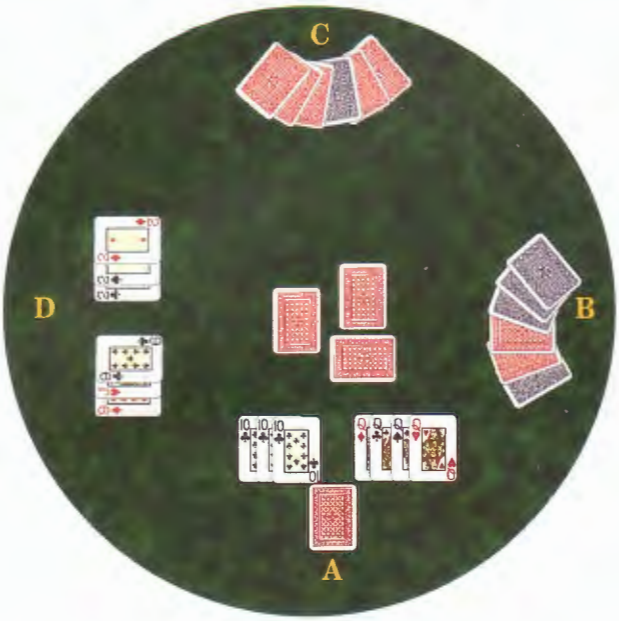
6 A toma una carta de la baceta, la reina de corazones, que expone junto a las otras tres y el trío de dieces. Deja el as de trébol.



7 B toma el tres de diamantes de la baceta, con lo que consigue formar su primer trío, y deja el ocho de diamantes. Como sólo tiene un trío no puede abrirse todavía. Le falta una jota –o un comodín– para completar el segundo de los tríos obligatorios del primer juego parcial y poder abatir sus cartas.

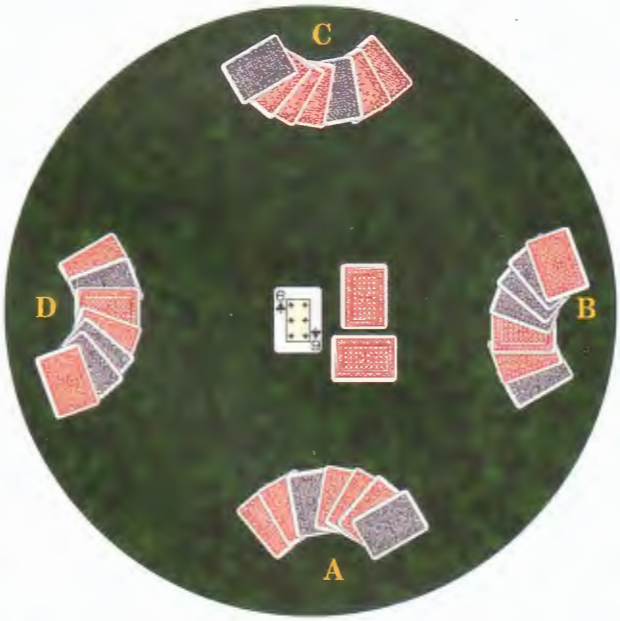


8 La carta que C toma de la baceta es una carta que siempre resulta de gran ayuda: un comodín. Sin embargo, le plantea un gran problema, ya que sus seis cartas las tiene agrupadas en tres parejas, es decir, tres proyectos de tríos, y ahora debe deshacer una de ellas. Decide desprenderse de uno de los seises.

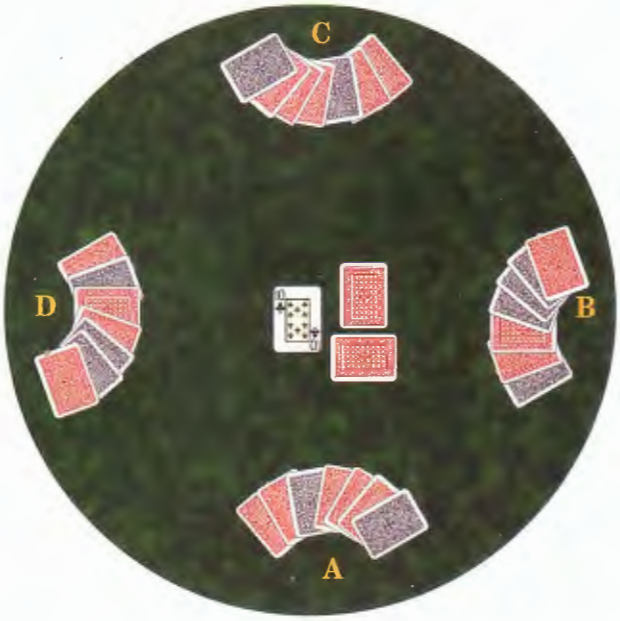


9 D toma de la baceta el nueve de diamantes, con lo que consigue su segundo trío. Expone sus dos tríos (doses y nueves con un comodín) y deja el siete de tréboles en el pozo boca abajo para indicar que cierra y que el juego ha terminado.

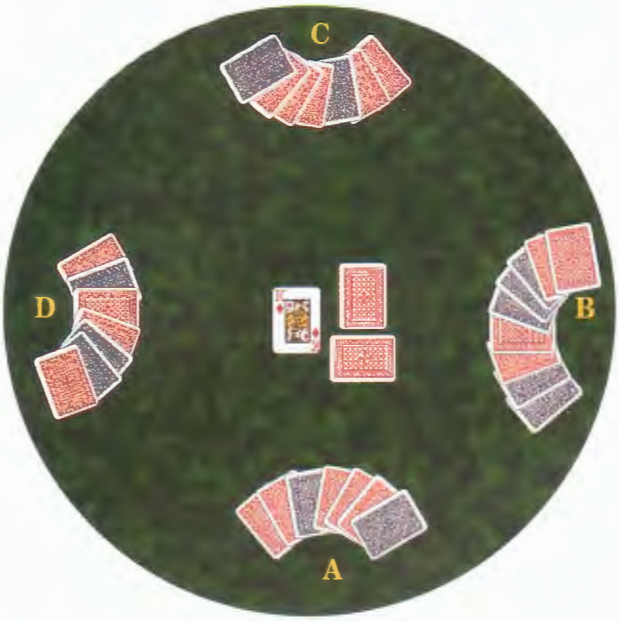
10 Todos muestran sus cartas para efectuar el recuento de los tantos. El jugador A, que sólo conserva el dos de corazones, se anota cinco puntos. Las cartas de B suman 40 puntos, y las de C, 85 puntos. D, que ha cerrado, no se anota ningún punto.



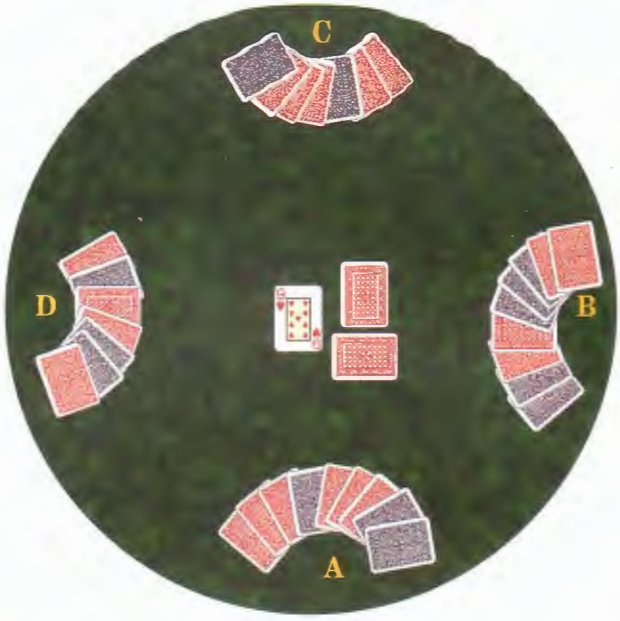
11 Ahora le toca dar las cartas a B. Toma las de todos los jugadores, las dos bacetas y el pozo, y baraja todas las cartas antes de repartir siete a cada jugador, con las que cada uno deberá formar un trío y una escalera. También deja una carta descubierta en el centro de la mesa: el seis de tréboles.



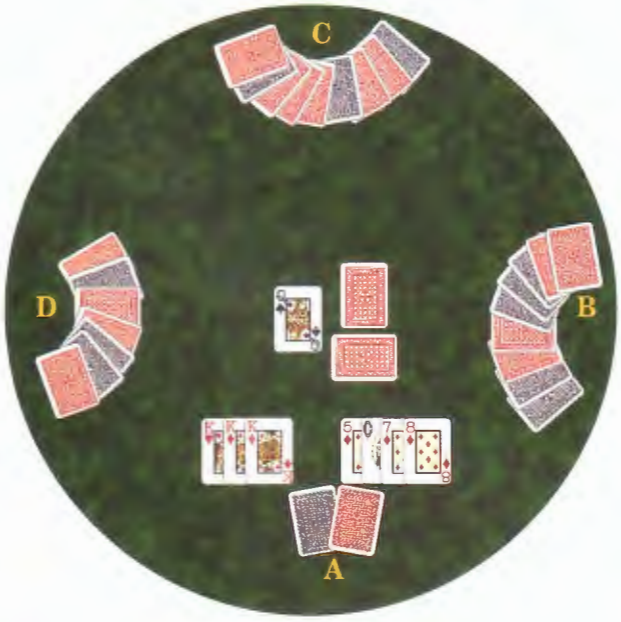
12 La principal dificultad en los juegos parciales en los que se hacen tríos y escaleras es escoger un modo de ordenar las cartas que se adapte a las dos posibilidades y muestre claramente la estrategia más conveniente. C toma una carta de la baceta, el cuatro de tréboles, y deja el diez de tréboles.



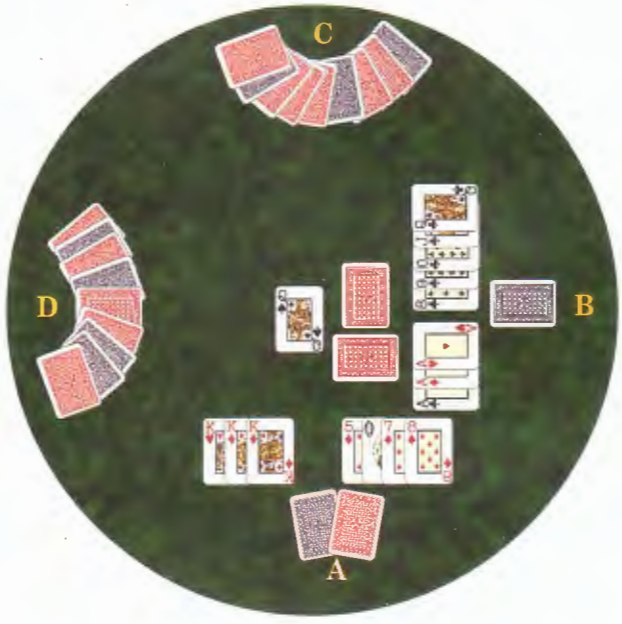
13 D toma de la baceta el ocho de corazones. B toma el diez de tréboles del pozo y una carta de castigo, el as de tréboles, que le sirve tanto para la pareja de ases como para el proyecto de escalera de tréboles. D deja el rey de diamantes.



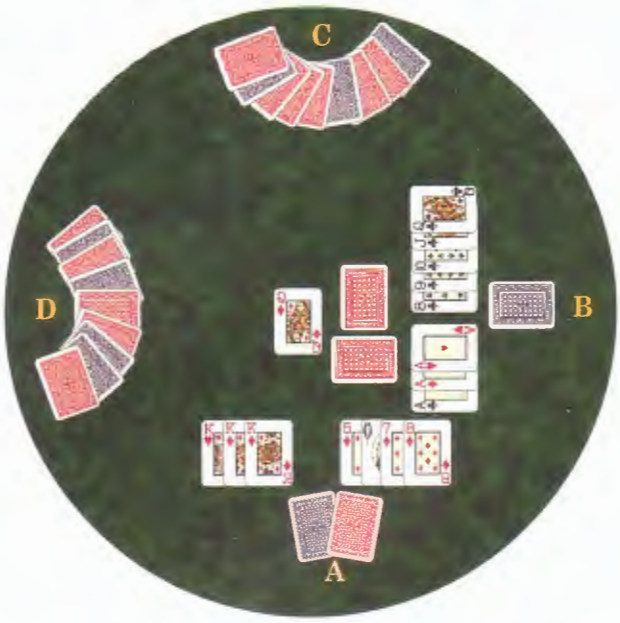
14 A toma el rey de diamantes del pozo y deja el nueve de corazones. B toma la carta de la baceta, el nueve de tréboles, con lo que completa su escalera de tréboles. Deja el otro rey de diamantes, que A se lleva junto con una carta de castigo.



15 C toma el cuatro de corazones de la baceta y deja la jota de diamantes. D toma el as de tréboles de la baceta y deja el tres de corazones, que C se lleva junto con una carta de castigo, el nueve de diamantes. A toma el siete de diamantes de la baceta, con lo que puede ya exponer su trío y escalera.

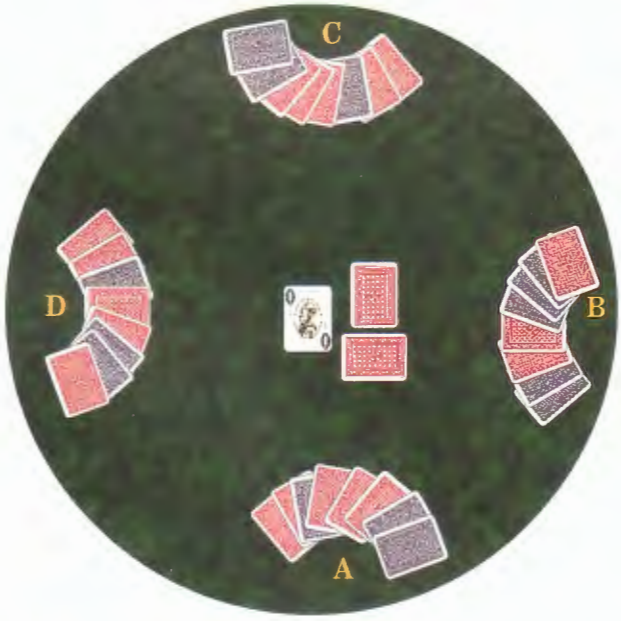


16 D toma la dama de diamantes que ha dejado A y una carta de castigo, el ocho de picas. El as de diamantes de la baceta que toma B le permite formar un trío de ases, con lo que puede abatir su juego. Deja la jota de corazones y sólo le queda el dos de picas para terminar.

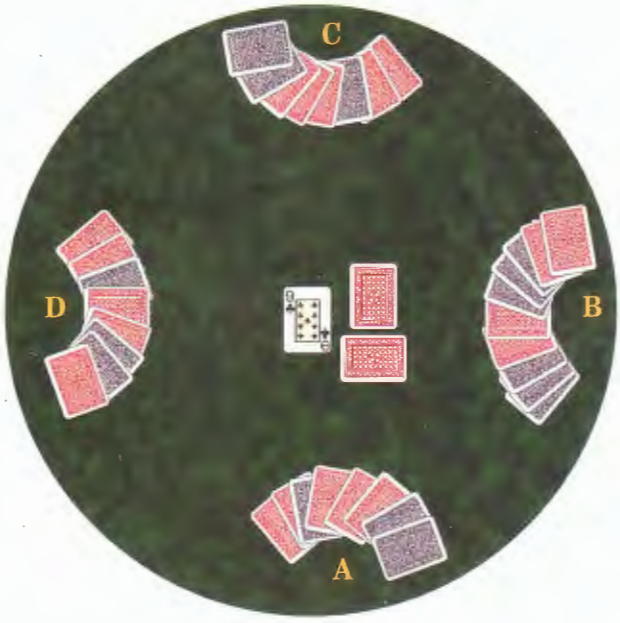


17 C toma una carta de la baceta, el seis de corazones, con lo que termina su escalera. Ahora no puede echar el rey de picas ya que A tiene un trío de reyes expuesto, por lo que deja el ocho de diamantes. D toma el dos de tréboles y deja la reina de diamantes.

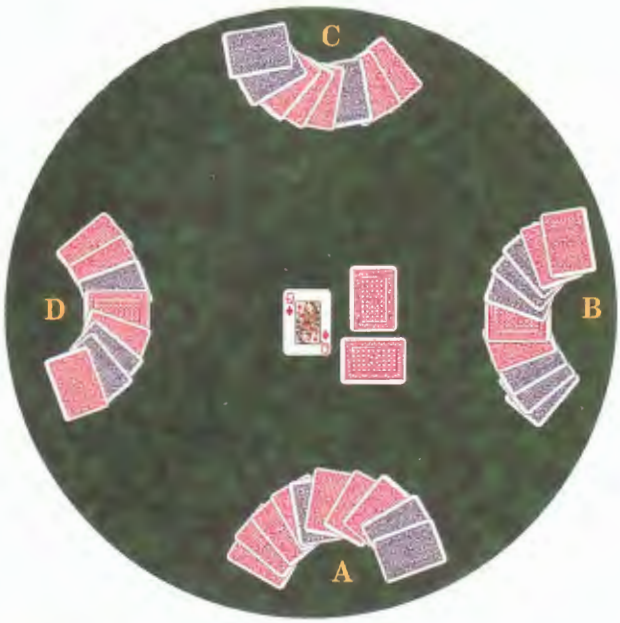
18 A toma la carta de la baceta, el rey de corazones, que coloca en su trío de reyes. Pone el as de su mano en el trío de ases de B y deja el tres de diamantes, su última carta, boca abajo en el pozo. Con este acto cierra el juego, y ahora todos muestran las cartas.



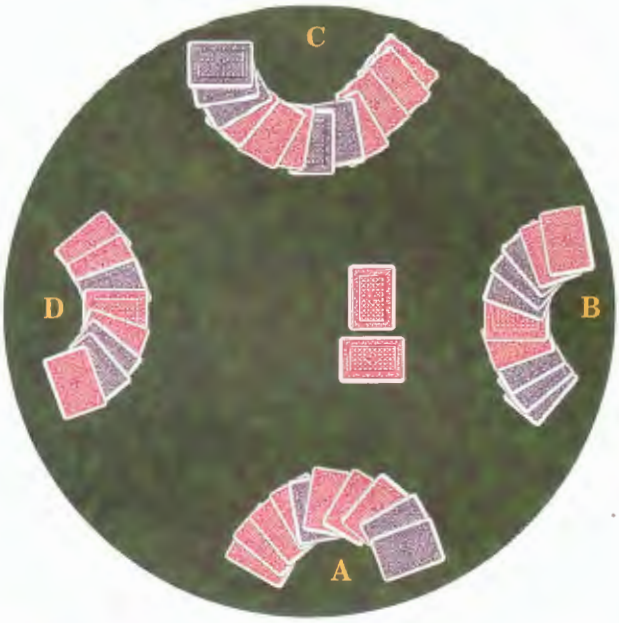
19 Tras haber mostrado sus cartas, los jugadores se anotan los puntos de las cartas sin combinar de cada uno de ellos: A, ningún punto (ha cerrado); B, 5 puntos; C, 60 puntos; D, 105 puntos. Después, C toma las cartas, las baraja y reparte ocho a cada jugador, con las que debe formar dos escaleras.



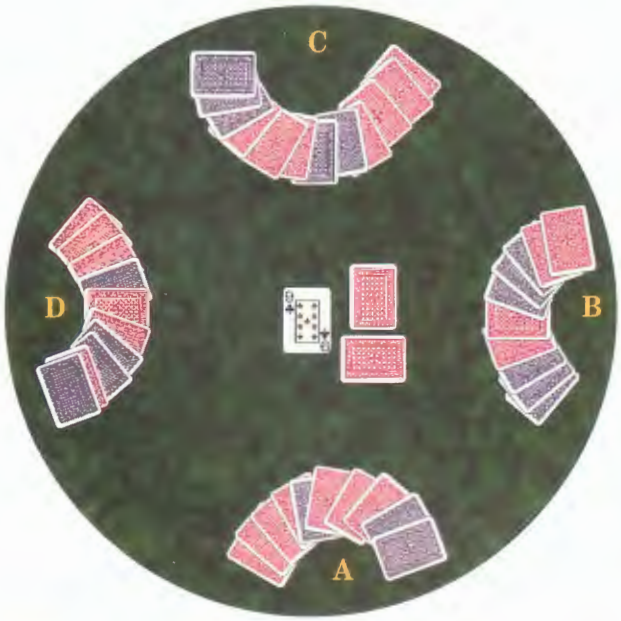
20 D toma el comodín del pozo y deja el seis de tréboles, que B se lleva (ya que A no lo quiere) junto con una carta de castigo, el as de tréboles. A toma el seis de corazones de la baceta y deja uno de los nueves de tréboles, ya que en la escalera de tréboles sólo sirve una de esas cartas.



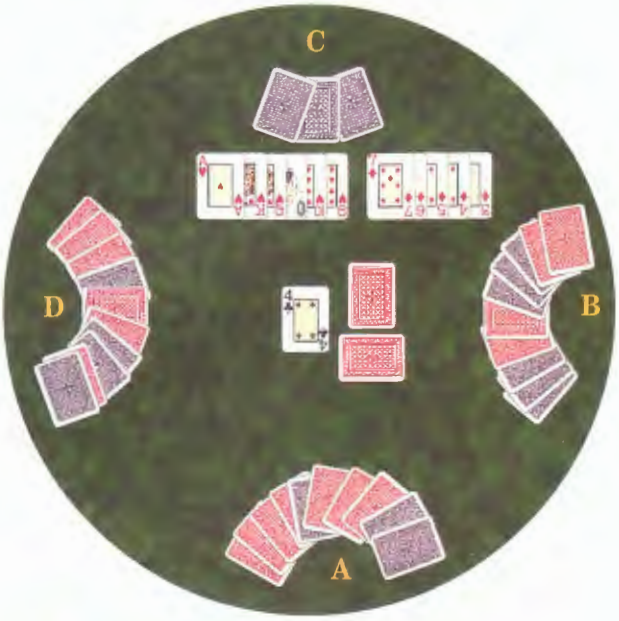
21 B toma el nueve de tréboles del pozo y deja el cuatro de diamantes. C se lo lleva, y a su vez deja el ocho de picas. Esta carta es tomada por A junto con la correspondiente carta de castigo, el nueve de corazones. D toma el cuatro de picas de la baceta.



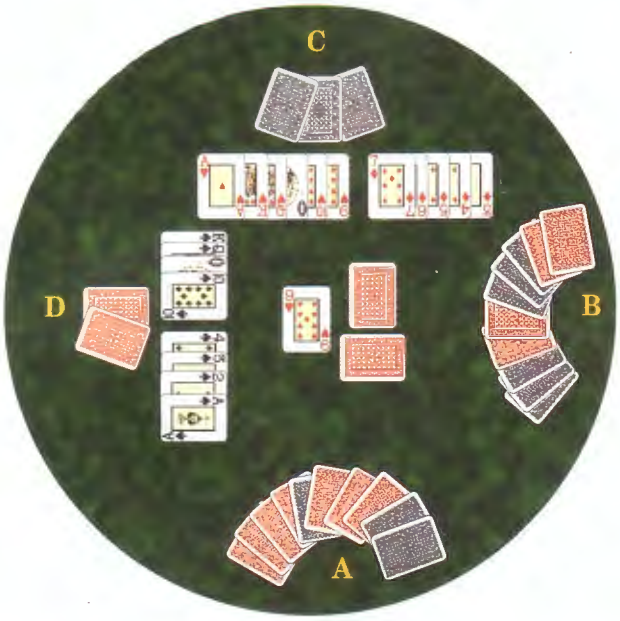
22 D deja la reina de diamantes, que es tomada por C junto con la carta de castigo, el seis de diamantes. A toma el cuatro de corazones y deja el nueve de tréboles. C decide llevarse esa carta y el rey de corazones, que es la carta de castigo.



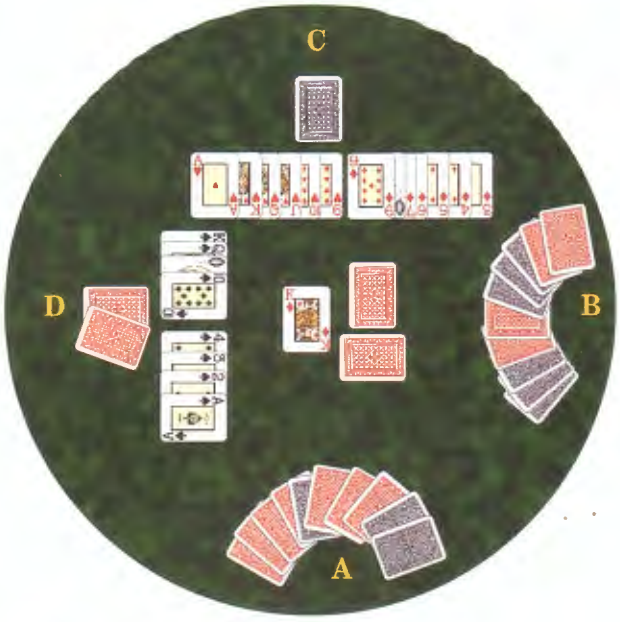
23 B toma el diez de picas de la baceta y lo deja en el pozo. D lo toma junto con el cinco de diamantes como carta de castigo. C toma de la baceta un comodín. Deja el nueve de tréboles, que nadie toma. D toma el seis de picas de la baceta y deja el cinco de diamantes, que C se lleva junto con el cuatro de tréboles.



24 A toma el cinco de corazones de la baceta y deja el as. B lo toma y deja el nueve de corazones. C se queda con esa carta, expone sus dos escaleras (una de corazones y otra de diamantes), y deja el cuatro de tréboles en el pozo. Ahora es el turno de D, que toma el siete de picas de la baceta.

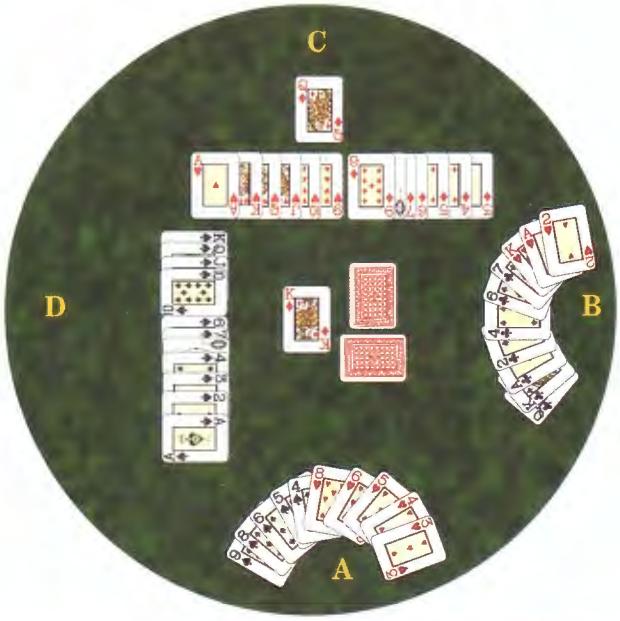


25 D expone dos fragmentos de una misma escalera de picas y deja el cinco de diamantes en el pozo. A toma el tres de corazones de la baceta y deja el nueve de corazones.



26 B toma la reina de tréboles de la baceta y deja el nueve de tréboles. C toma la jota de corazones de la baceta y la coloca en la escalera en lugar del comodín.

27 La jota de picas de la baceta permite a D pasar el comodín a la segunda escalera (como cinco) y colocar el seis y el siete, con lo cual cierra. Ahora todos exponen sus cartas y se procede al recuento de puntos posterior al tercer juego parcial: A, 65 puntos; B, 95 puntos; C, 10 puntos, y D, 0 puntos (ya que ha cerrado).



Es conveniente recordar los descartes de cada jugador, así como las cartas que toma del pozo en su turno (las tomadas fuera de turno no son orientativas, ya que pueden interesar sólo por las cartas extra de castigo). Esto permitirá varias cosas:
- saber qué combinaciones son posibles y cuáles no;
- saber qué cartas se pueden colocar en las combinaciones ajenas al exponer el juego;
- saber qué cartas no conviene tirar al pozo por ser las que necesitan otros jugadores.

Otro punto a tener en cuenta es que hay que procurar desprenderse en cada descarte de los naipes de mayor valor que cuenten con menos posibilidades de ligarse.

El King

El king (en inglés, *rey*) debe su nombre a uno de sus lances, en el que tiene un destacado papel el rey de corazones. Es un juego de bazas que alterna las rondas en las que se ganan puntos con las de tanteo negativo, en las que se pierden puntos por llevarse bazas que contengan determinadas cartas. Como sucede en todos los juegos transmitidos por tradición oral, existen muchas variantes, principalmente sobre el orden de juego y las puntuaciones de las suertes negativas finales (rey de corazones y dos últimas bazas).

Objetivo del juego

Hacer tantas bazas como se pueda cuando éstas tienen un valor positivo y no acumular puntos negativos para obtener el tanteo final más alto.

Jugadores de cartas, obra realizada por Robert Wylie.

Origen:
Inglaterra

Baraja:
inglesa

N° de naipes:
52 cartas

Jugadores:
4

Duración de la partida:
1 a 1,30 h.

Dificultad:
♣ ♣

Tipo de juego:
bazas

NÚMERO DE JUGADORES

En el juego normal del king participan 4 jugadores. Cada uno de ellos juega para sí mismo.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al king se utiliza habitualmente la baraja inglesa de 52 cartas, aunque también puede usarse cualquier otra baraja; si se trata de la de poker español, las copas hacen el papel de corazones.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

El orden de las cartas, de mayor a menor, es el siguiente: as (A), rey (K), dama (Q), jota (J), diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos.
Este orden sirve para establecer la carta ganadora en una baza: el as gana a todas las cartas del palo y el dos es ganado por todas.
Sólo algunas cartas tienen valor en puntos en ciertos casos especiales en los lances negativos.

LAS BAZAS

El king es básicamente un juego de bazas.
En su turno, cada jugador echa una carta. Sólo el primer jugador es libre de escoger la carta que juega en esa baza. El resto de jugadores tiene la obligación de asistir, es decir, jugar carta del mismo palo. Sólo en el caso de no poder hacerlo se puede jugar una carta cualquiera. En ningún caso es obligatorio montar (asistir con carta superior), fallar (jugar triunfo), matar (jugar un triunfo superior al anterior) o refallar (jugar triunfo cuando ya lo ha hecho otro jugador).
El palo de triunfo. Se llama palo de triunfo a uno de los palos de la baraja cuando se le da un valor superior sobre los otros. Cualquier carta del palo de triunfo gana a las que no lo son.
Bazas sin triunfo y bazas con triunfo. Los diversos lances del king pueden jugarse sin triunfo (todos los negativos y los positivos si así lo eligen los jugadores) o con palo de triunfo (sólo en los positivos).

VOCABULARIO ESPECÍFICO

acortar Hacer que un jugador falle para reducir su número de **triunfos.**

afirmar Jugar un palo largo para eliminar las cartas superiores y que las últimas de la mano ganen las bazas si se consigue salir de ellas.

anotación Fase del juego en la que se apuntan los tantos conseguidos en la hoja preparada al efecto.

arrastre Baza que se inicia con triunfo para que todos tengan que jugar de ese palo y así eliminar los triunfos de las manos de los contrarios.

asistir Jugar carta del mismo palo de la carta inicial de la baza.

bajear Asistir con una carta de valor inferior pudiendo jugar una superior.

baza Grupo de cartas, una de cada jugador, reunidas en un mismo turno de juego.

canijos Familiarmente lance de no reyes ni jotas.

ceder No ganar una baza pudiendo hacerlo.

comprar Ofrecer unas bazas a cambio del derecho de elegir el palo de triunfo en una ronda de recuperación.

corrido Dícese del palo del que se tienen varias cartas de orden consecutivo.

corto Dícese del palo del que se tienen pocas cartas.

descartarse Desprenderse de una carta en una baza cuando no se puede asistir.

fallar Jugar triunfo, especialmente cuando se quiere ganar la baza, en una baza en la que no se puede asistir.

fallo Acción y efecto de fallar. También, no tener un jugador cartas de un algún palo.

king Rey de corazones.

mano Conjunto de cartas que tiene un jugador después de cada reparto. Jugador al que le corresponde echar la carta inicial de la baza.

matar Jugar un triunfo superior a otro jugado anteriormente.

no bazas Lance del king consistente en perder un punto por cada baza ganada.

no corazones Lance del king consistente en perder un punto por cada corazón incluido en las bazas ganadas.

no K ni J Lance del king consistente en perder un punto por cada rey o jota incluidos en las bazas ganadas.

no Q Lance del king consistente en perder dos puntos por cada dama incluida en las bazas ganadas.

oferta Voz que da el jugador que quiere comprar el derecho de elegir triunfo en la ronda de recuperación de otro jugador.

orate El supuesto cuarto jugador de una partida de tres jugadores.

recuperación Mano del king en la que las bazas valen un punto positivo.

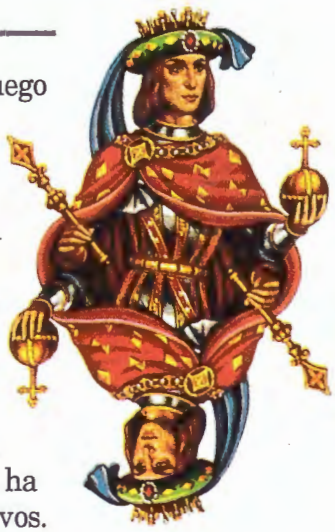
triunfo Cada una de las cartas del palo elegido especialmente para que tenga un valor superior al resto de cartas.

vender Aceptar la oferta de algún jugador y cederle la opción de escoger el triunfo en una ronda de recuperación.

En el juego sin triunfo gana la baza la carta más alta del palo de salida. Cuando se juega con palo de triunfo pueden darse varios casos:

- *ninguna de las cartas de la baza es de triunfo*: gana la baza la carta más alta del palo de salida;
- *una de las cartas de la baza es de triunfo*: gana la baza la carta de triunfo, por baja que sea;
- *en la baza hay varias cartas de triunfo*: independientemente de que se haya salido de triunfo (arrastre) o de otra carta, gana la baza el triunfo más alto.

LANCES NEGATIVOS



Una de las características del juego del king es la alternancia de los lances positivos (en los que se ganan puntos por obtener bazas) con los negativos (en los que se pierden puntos). Todos los lances negativos se juegan siempre sin triunfo.

1. *No bazas*. Gana cada baza la carta más alta del palo de salida. Cada baza equivale a un punto negativo para el que la ha llevado. Total, 13 puntos negativos.

ORDEN DE LAS CARTAS

El orden de las cartas indica el valor relativo de éstas y sirve para determinar el ganador de cada baza. De mayor a menor, es el siguiente:
As (A)
Rey (K)
Dama (Q)
Jota (J)
Diez
Nueve
Ocho
Siete
Seis
Cinco
Cuatro
Tres
Dos

El rey de corazones es la carta que aporta más puntos negativos en el juego del king.

2. *No corazones*. Hay que evitar ganar cartas de corazón. Ningún jugador puede salir de corazones si tiene cartas de otro palo en la mano, aunque ya se hayan jugado corazones. Cuando un jugador gana una baza que incluye alguna carta de corazón, separa ésta del resto y la coloca boca arriba a la vista de todos los jugadores. Cada carta de corazón equivale a un punto negativo. Total, 13 puntos negativos.
3. *Ni K ni J*. (Familiarmente, «no canijos».) Hay que evitar llevarse bazas que incluyan jotas o reyes. Como en el caso de los corazones, el jugador que se lleve una baza que incluya un rey o una jota las separa del resto y las coloca a la vista de todos los jugadores. Cada K y cada J equivale a un punto negativo. Total, 8 puntos negativos. Si aparecen las ocho cartas negativas del lance antes de haberse jugado las trece bazas, no es necesario terminar de jugarlo y se puede pasar al siguiente.
4. *No Q*. Hay que evitar llevarse bazas que incluyan alguna dama. El que se lleve la baza que incluya una Q la colocará delante de sí a la vista de los jugadores. Cada dama equivale a dos puntos negativos. Total: 8 puntos negativos. No es necesario seguir disputando el lance cuando han aparecido las cuatro damas.
5. *El rey de corazones* (el *king*). Hay que evitar llevarse la baza que incluya esta carta, ya que supone 6 puntos negativos para el jugador que la gane. Una vez aparecida esta carta se termina el lance sin necesidad de jugar el resto. Hay diversas formas de jugarlo; la más usual es no permitir la salida de corazones mientras se tengan cartas de otros palos en la mano, y obligar a jugar el rey de corazones al jugador que lo tenga la primera vez que no pueda asistir.
6. *Las dos últimas*. Hay que evitar llevarse las dos últimas bazas de las trece del lance. Cada una de estas dos bazas vale dos puntos negativos. Total, 4 puntos negativos.

Como puede comprobarse sumando los diversos totales de cada lance (13, 13, 8, 8, 6, 4), el total de los puntos negativos es de 52, que se compensan con cuatro rondas de recuperación o lances positivos en los que cada baza ganada vale 1 punto positivo.

Los lances negativos se juegan en el orden indicado y los cuatro primeros se alternan con las rondas de recuperación. Hay jugadores que prefieren jugar primero todos los lances negativos y a continuación las cuatro rondas de recuperación. Otros juegan en la misma mano los dos últimos lances negativos, por lo que después de aparecer el rey de corazones se sigue jugando para conocer el ganador de las dos últimas bazas. Existen múltiples variaciones; lo esencial es fijar las reglas al inicio de la partida.

LAS RECUPERACIONES O LANCES POSITIVOS

En el king hay cuatro rondas de recuperación en las que las bazas vale un punto positivo cada una, que se anota el jugador que gana la baza. En cada una de estas rondas da uno de los jugadores siguiendo el turno alrededor de la mesa.

Cada jugador puede escoger el palo de triunfo en la ronda de recuperación en la que sea mano. Si por la distribución de los palos de su mano le es indiferente el palo de triunfo, puede «vender» su elección.

Los jugadores a los que les interesa comprar el derecho de elegir el triunfo ofrecen bazas al jugador ma-

no. Para ser considerada, cada oferta debe ser superior a las anteriores. Si el mano vende el derecho de elegir triunfo, recibirá las bazas que le han sido ofrecidas, incluso si el que las ofreció no llega a hacerlas; si así fuese, este último se anotaría tantos puntos negativos como bazas ofrecidas hubiera dejado de hacer.
El pago de las bazas prometidas se hace traspasando efectivamente las bazas obtenidas, que el jugador mano coloca ante sí como si las hubiera ganado él.
Sea el jugador mano directamente u otro jugador quien lo haga, antes de empezar a jugar se anunciará el palo de triunfo escogido. También puede escogerse jugar sin triunfo.

LAS DIEZ DE ÚLTIMAS

Los dos últimos lances negativos del king son *el rey de corazones* y *las dos últimas*.
En conjunto estos dos lances valen 10 puntos negativos, que usualmente se reparten en 6 puntos para el rey de corazones y 2 puntos para cada una de las dos últimas bazas. Algunos jugadores prefieren dar distinto valor a cada una de estas dos últimas bazas y les adjudican 2 puntos a la penúltima y 3 puntos a la última; el rey de corazones vale entonces 5 puntos. Otros no estiman adecuado jugar este lance y acuerdan que el único lance especial sea el del rey de corazones; en este caso, lo valoran en 10 puntos negativos.

INICIO DEL JUEGO

Después de sortear quien será el primer dador, éste barajará las cartas, las dará a cortar al jugador anterior y las repartirá una a una entre los cuatro jugadores. Una vez que cada jugador disponga de sus trece cartas se iniciará el juego.

VALOR DE LAS CARTAS

Sólo algunas cartas tienen valor. Éste depende del lance que se esté disputando:
No corazones
Cada carta del palo de corazones vale 1 punto
No K ni J
Cada rey y cada jota vale 1 punto
No Q
Cada dama vale 2 puntos
El rey de corazones
El rey de corazones vale 6 puntos
Todas estas puntuaciones son negativas y se las anota el que se lleva la baza en la que están incluidas dichas cartas.

DESARROLLO DEL JUEGO

El primer lance es el de no bazas. Saldrá el jugador mano, que en la primera ronda será el de la derecha del dador, y los siguientes jugadores echarán su carta, asistiendo si tienen del palo o descartándose de las cartas altas de otros palos si no tienen. El jugador que se lleve la baza, por haber jugado la carta más alta del palo de salida, la recogerá y la colocará ante sí. Este jugador será el mano para la siguiente baza. El proceso se irá repitiendo hasta haber jugado las trece cartas de la primera mano. Al término del lance se anotarán las bazas que cada jugador se haya llevado.
Se recogerán las cartas y el mismo dador de la mano anterior dará esta segunda, que será la primera recuperación. Como no ha corrido el turno de reparto, el jugador mano, que ahora tiene que elegir el palo de triunfo, será el mismo.
Tras las posibles ventas del palo de triunfo, se anunciará éste, y el jugador mano echará la primera carta para iniciar la baza, independientemente de quien haya declarado el triunfo. Después de ju-

VALOR DE LAS CARTAS

En las recuperaciones:
cada baza vale 1 punto positivo.
En los lances negativos:
• en no bazas: cada baza vale 1 punto negativo.
• en las dos últimas: cada baza vale 2 puntos negativos.

LOS LANCES DEL KING

Lances negativos	Recuperaciones	Valor individual	Total del lance -	Total del lance +	Total acumulado
1. No bazas		1 punto negativo cada baza	13		-13
	Primera	1 punto positivo cada baza		13	0
2. No corazones		1 punto negativo cada baza	13		-13
	Segunda	1 punto positivo cada baza		13	0
3. No K ni J		1 punto negativo cada K y cada J	8		-8
	Tercera	1 punto positivo cada baza		13	5
4. No Q		2 puntos negativos cada dama	8		-3
	Cuarta	1 punto positivo cada baza		13	10
5. La K de corazones		6 puntos negativos	6		4
6. Las dos últimas		2 puntos negativos cada baza	4		0

EL KING

Jugador	No bazas	No corazones	No K ni J	No Q	K Cor.	2 últ.	Puntuación	Total

KING «ELIGIENDO»

En esta modalidad de king juegan cuatro jugadores, aunque también puede adaptarse para tres jugadores.
En esta versión no se producen dobles turnos de repartos de cartas, sino que cada jugador da una vez y pasa el turno. Después de cada reparto, el jugador mano tiene el derecho de elegir qué lance prefiere jugar (si escoge recuperación sólo puede ser la suya); los otros jugadores pueden ofrecer comprarle este derecho.
De este modo, se juegan los diez lances pero en el orden escogido por los jugadores, que al principio del juego tienen muchas opciones para elegir y se van reduciendo sucesivamente hasta que sólo queda la última.

gadas las trece bazas, se procederá a la anotación de las que haya ganado cada jugador.
El juego proseguirá de este modo, con dos repartos por jugador, uno para el lance negativo y otro para la recuperación, hasta que todos hayan dado dos veces consecutivas, con lo que las cartas habrán vuelto al primer dador, que ahora repartirá las cartas para jugar el rey de corazones. Al final de este lance, sí pasa la mano para el último reparto destinado a la disputa del lance de las dos últimas.

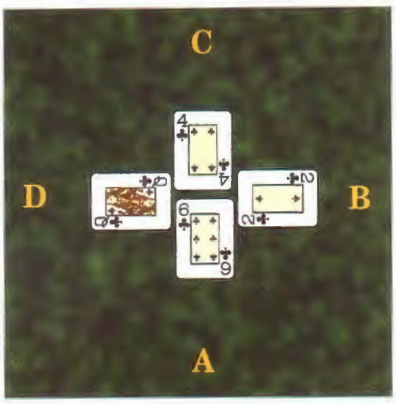
EL GANADOR

Después de cada juego parcial y antes de recoger las cartas, se procederá a la anotación de los puntos, positivos o negativos, conseguidos por cada jugador. Al final de los diez juegos parciales se procederá a realizar dos sumas, una de los puntos positivos y otra de los negativos. Compensadas entre sí, ganará la partida quien más puntos positivos tenga. Si las operaciones están bien hechas, la suma de todos los puntos finales es igual a cero.

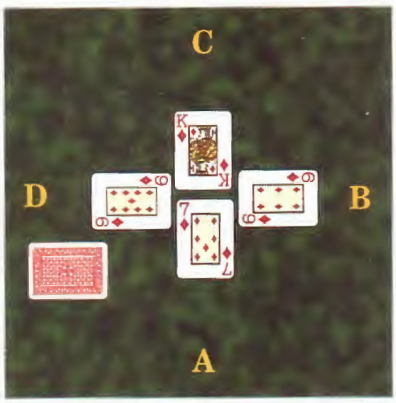
PARTIDA COMENTADA

En una partida de king tienen lugar diez repartos de cartas y se juegan casi 130 bazas (en las bazas negativas se termina la ronda cuando ya han salido todas las cartas negativas). En las páginas que siguen se comentan los pasos más interesantes de estos 130 a lo largo de una partida. Se supondrá que en cada reparto cada jugador recibe las mismas cartas, de este modo el lector podrá observar mejor las distintas estrategias seguidas en los lances positivos, en los que el objetivo es ganar bazas y conseguir puntos, y en los negativos, en los que no interesa ganar baza o al menos no ganarla cuando entre sus cartas se encuentra alguna de valor negativo, que restaría puntos.

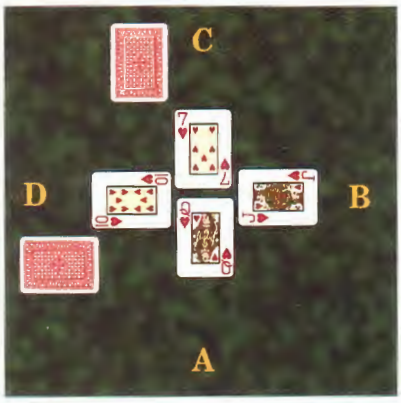
1 En cada reparto del king se distribuyen todas las cartas de la baraja entre los cuatro jugadores, de modo que corresponden trece a cada uno de ellos. En este reparto puede observarse la relatividad respecto a si una mano es buena o mala, ya que dependerá siempre del lance al que se juegue. Por ejemplo, la mano de C es muy buena para ganar bazas, pero pésima para los lances de puntos negativos.



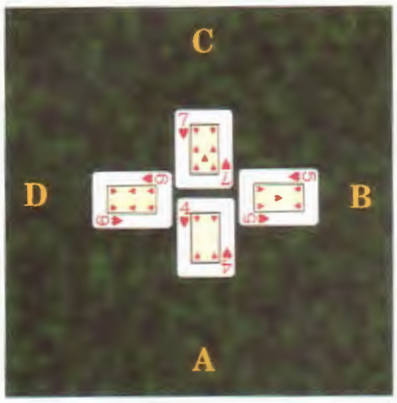
2 A sale del seis de tréboles (una carta mediana de un palo corto) para el primer lance, el de no bazas.



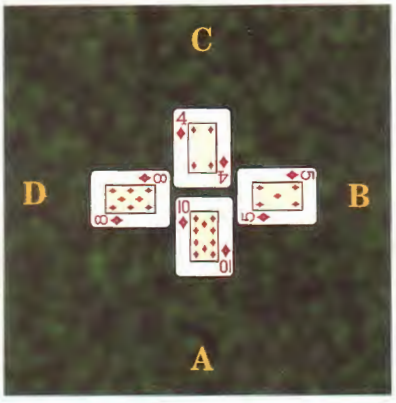
3 Tras llevarse la primera baza con su reina de tréboles, C sale del nueve de diamantes, que gana la baza.



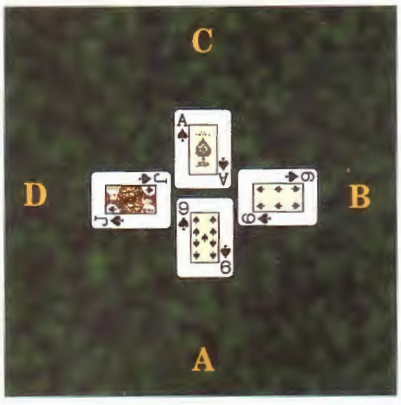
4 C juega ahora sus corazones para quedarse fallo de un palo y descartarse de sus otras cartas altas.



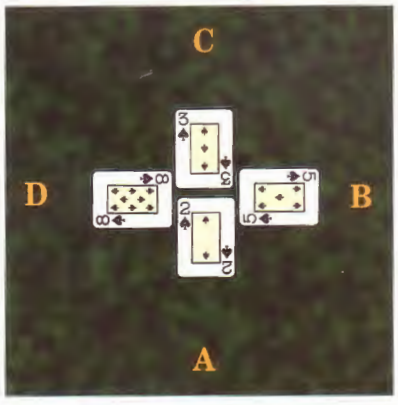
5 Después de ganar la baza con el rey de corazones, C juega su siete, que también gana la baza.



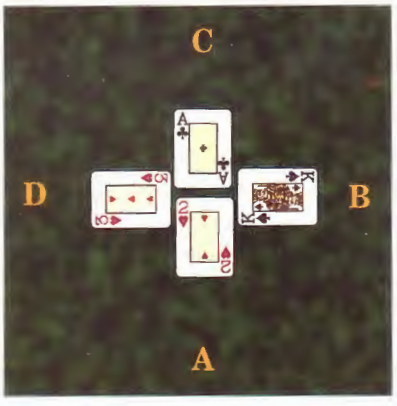
6 C ya no tiene corazones, por lo cual juega el cuatro de diamantes para que otro jugador tome la mano.



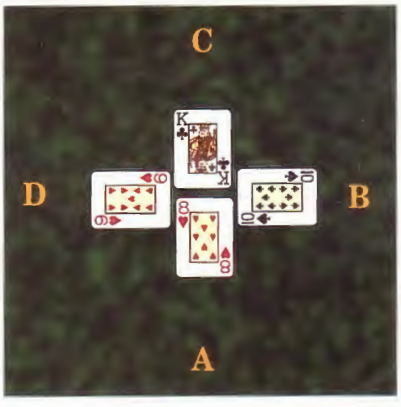
7 A, que ha ganado la baza de diamantes, juega el nueve de picas, abriendo de este modo el cuarto palo.



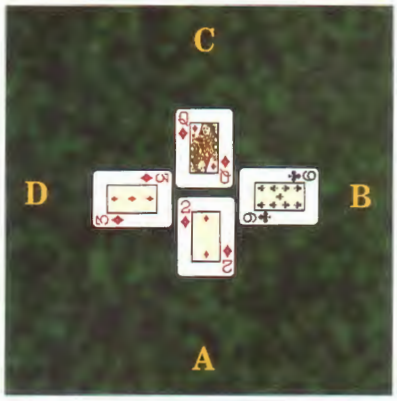
8 C juega el tres de picas. También podría haber jugado la reina de picas antes del tres y quedarse fallo.



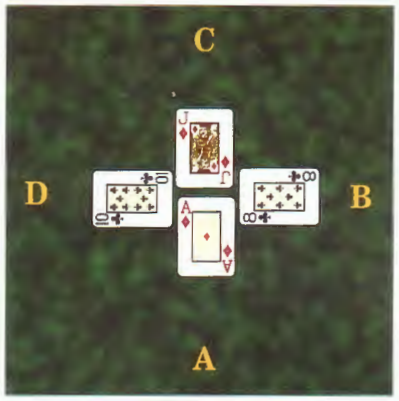
9 D, que ha ganado la baza anterior de picas, sale de corazones, por lo que tanto B como C se descartan.



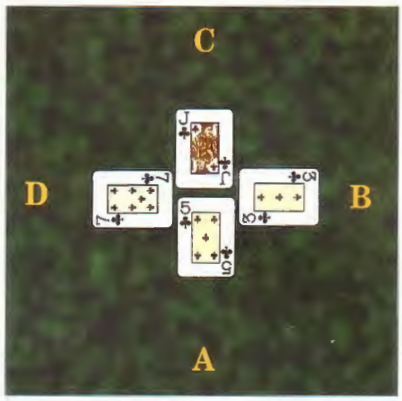
10 Una nueva carta de corazones vuelve a dar la oportunidad de descartarse a los jugadores B y C.



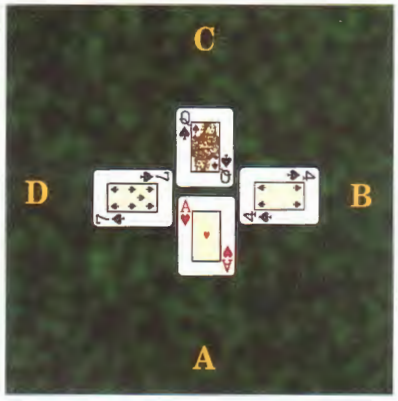
11 D juega ahora diamantes, con lo que B resulta el más beneficiado al poder seguir descartándose.



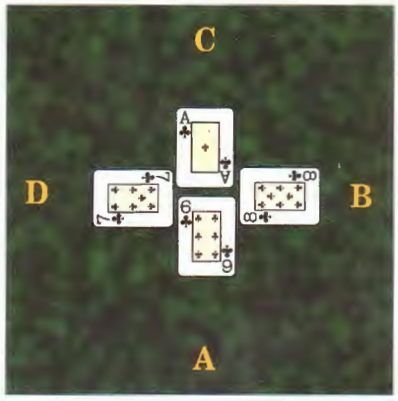
12 C juega su jota de diamantes, ya que falta el as por salir. Los jugadores D y B se descartan.



13 A juega su cinco de tréboles. Todos los jugadores sirven del palo y C gana la baza.

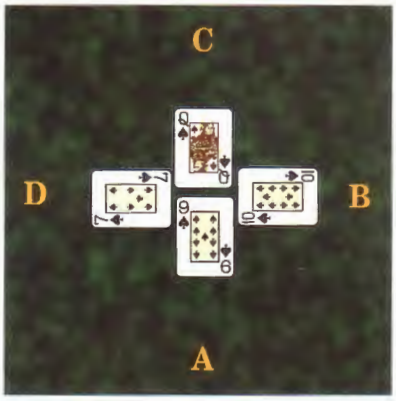


14 La última baza del juego de no bazas es ganada por la reina de picas del jugador C.

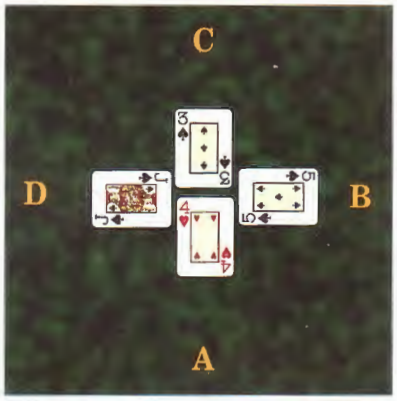


15 A, después de escoger triunfo de corazones, sale del seis de tréboles en su recuperación.

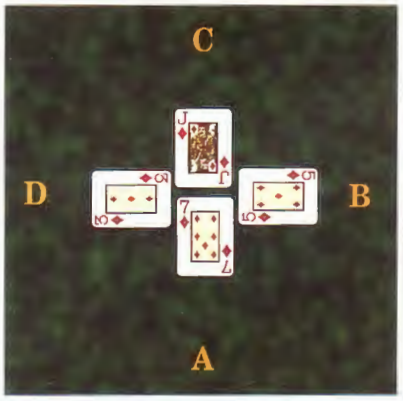
16 C gana la segunda baza con el rey de tréboles, y sale con el cuatro de tréboles, que es fallado por A.



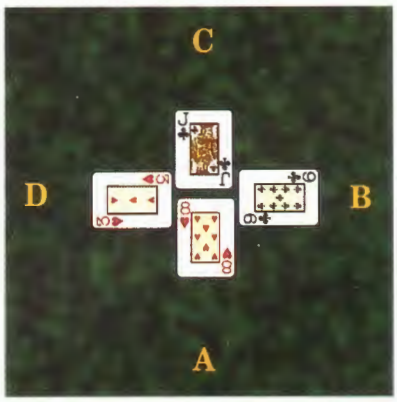
17 A sale del nueve de picas, circunstancia que aprovecha C para intentar ganar –y lo logra– con la reina.



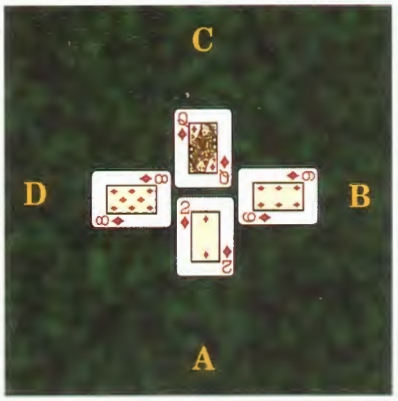
18 C gana la cuarta baza con el as de picas y sigue con el tres del mismo palo, que es fallado por A.



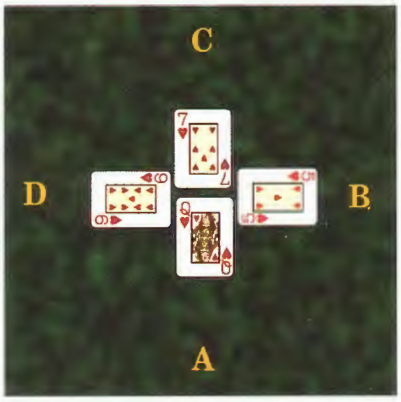
19 A abre el palo de diamantes con el siete para tratar de conseguir afirmar el diez del palo.



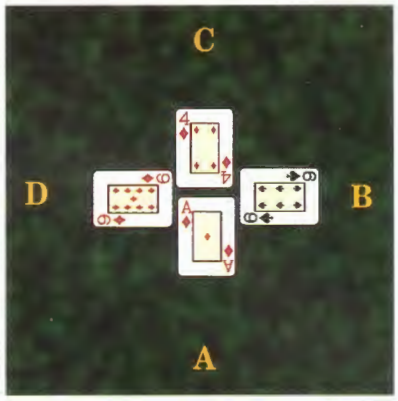
20 C sale con la jota de tréboles, que es fallada por D y refallada por A, que vuelve a ganar la baza.



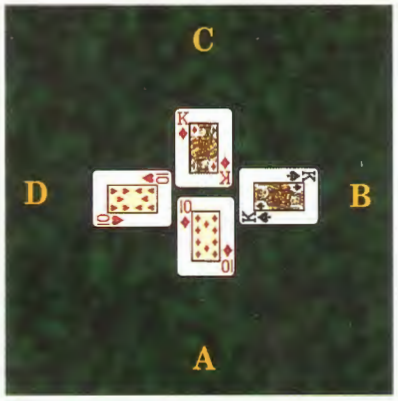
21 A sigue intentando afirmar su palo de diamantes, por lo que sale del dos del palo. C gana la baza.



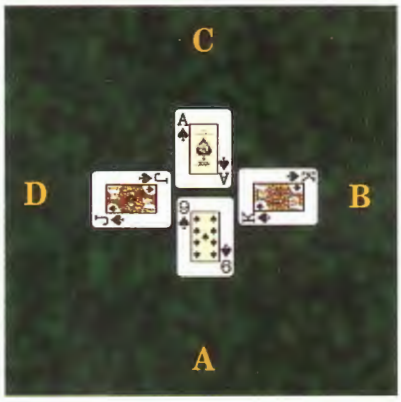
22 Después de ganar la baza, C arrastra para quitar los triunfos y que no le fallen los diamantes.



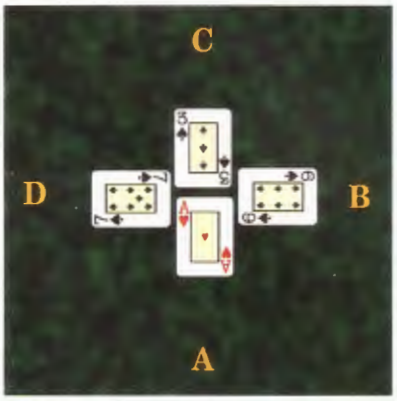
23 A efectúa un segundo arrastre con el as de corazones y, a continuación, juega el as de diamantes.



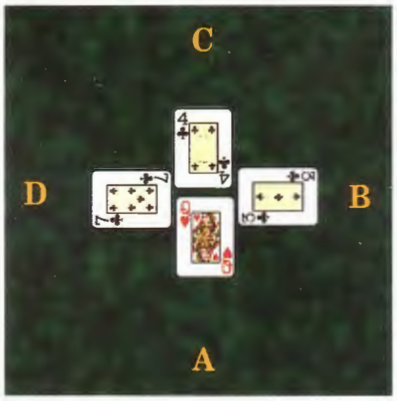
24 D gana la última baza con el último triunfo que quedaba por jugar, el diez de corazones.



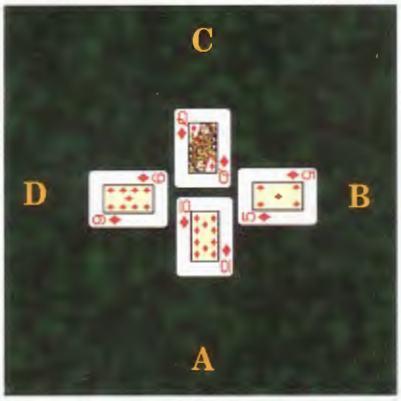
25 B es el que empieza en la ronda de no corazones. No se puede salir de corazones. C se lleva la baza.



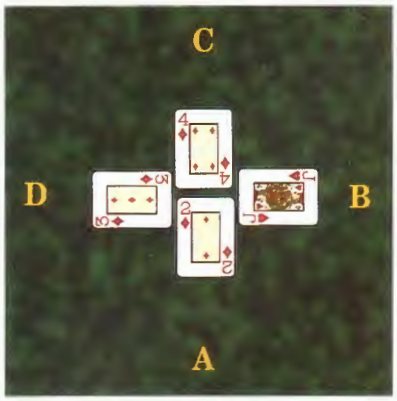
26 Después de conseguir la baza con el as de picas, C juega el tres de picas. A muestra el as de corazones.



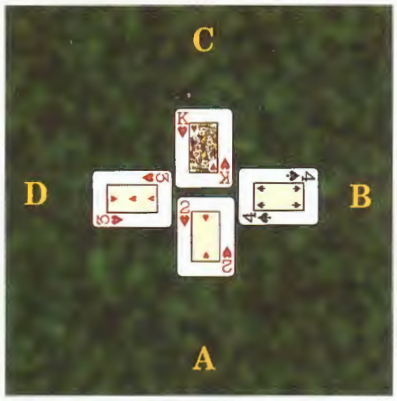
27 D sale de tréboles. C se lleva las dos bazas siguientes con el as y el rey de tréboles y sigue con el cuatro.



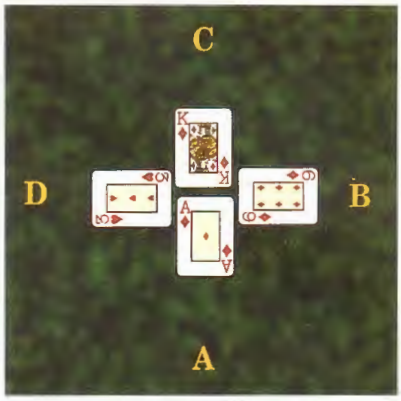
28 Las dos bazas que siguen son de diamantes. D sale y A se la lleva. La siguiente baza la gana C.



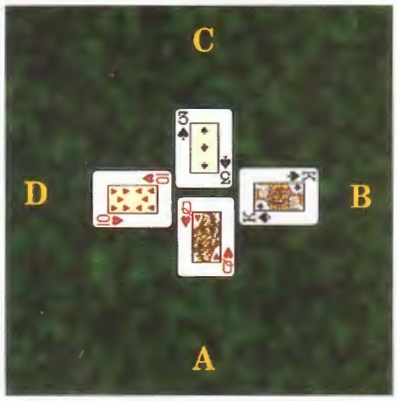
29 C sale del cuatro de diamantes, su última carta baja, pero se lleva la baza y recibe un corazón de B.



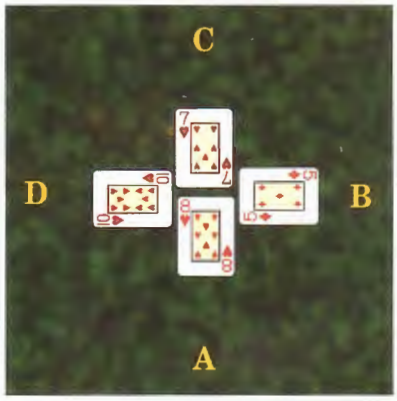
30 C se lleva las cuatro últimas bazas: jota de tréboles y diamantes, siete y rey de corazones.



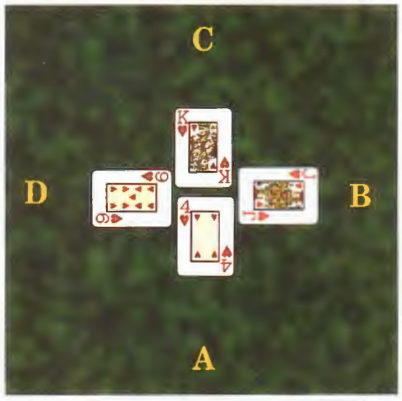
31 El jugador B elige picas como triunfo y sale con el seis de diamantes. La baza es ganada por A.



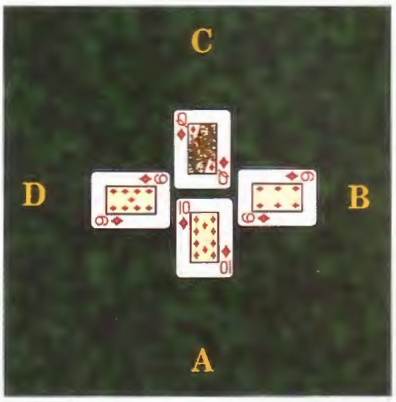
32 B gana la última baza de su recuperación. A se ha llevado cuatro bazas, ya que nadie ha arrastrado.



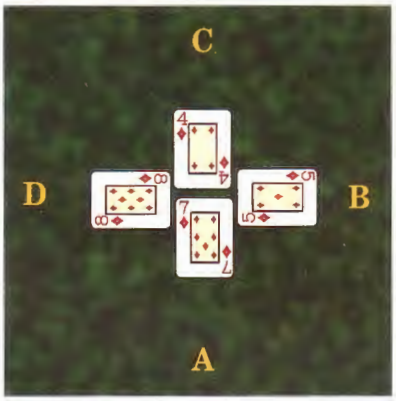
33 Ahora es la ronda de no reyes ni jotas. No conviene salir con alguna carta superior al diez. Sale C.



34 C se lleva la baza, en la que ya han jugado la jota de corazones, con su rey. Debe volver a salir.

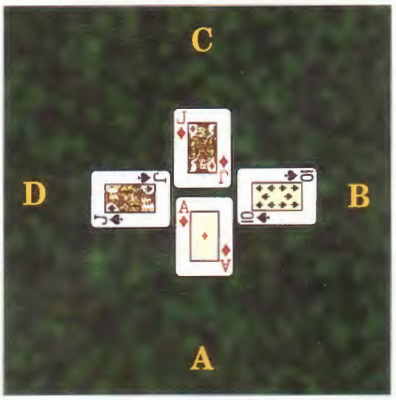


35 Las cartas que tiene C son muy malas para jugar este lance. Su reina de diamantes se lleva la baza.



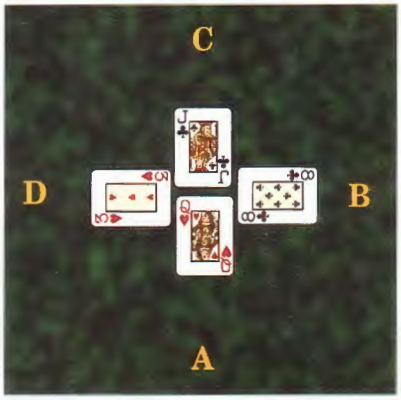
36 C tiene muchas dificultades cuando le toca salir para encontrar alguna carta que le dé posibilidades.

37 Después de ganar, D juega su última carta de diamantes. B se descarta de su rey de picas.



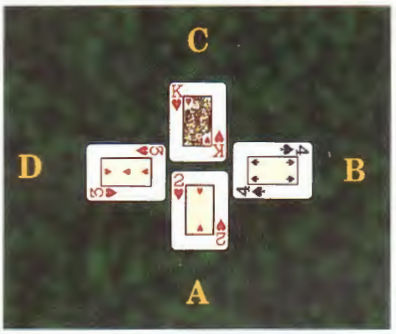
38 C, que se ha fijado en las cartas, sabe que todavía queda el as de diamantes. A se lleva la baza.

39 A sale con el dos de corazones y C aprovecha la ocasión para descartarse del rey de tréboles.



40 En la última baza, C se descarta de la jota de tréboles. Ya no hace falta jugar el resto de las cartas.

41 El siguiente lance es no damas, que se juega igual que el anterior (no reyes ni jotas). Los jugadores A y C se apuntan 4 tantos negativos cada uno. Ambos jugadores tenían cartas bastante altas, por lo que les era difícil deshacerse de las damas.



42 C se lleva la última baza con el rey de corazones y se apunta los 6 tantos negativos que vale. El siguiente lance consiste en no llevarse las dos últimas bazas. El jugador B es el que se las lleva (es normal que éstas se las lleve un solo jugador).

43 Tras cada ronda de juego y antes de tomar las cartas para barajarlas y repartirlas nuevamente, se anota en la tabla el resultado de cada jugador en puntos positivos y negativos.

EL KING

Jugador	No bazas	No cor.	No K ni J	No Q	K Cor.	2 últ.	Punt.	Total
A	-2 / +6	-0 / +4	-3 / +5	-4 / +3			-9 +18	+9
B	0 / 0	0 / +3	0 / +2	0 / 0		-4	-4 +5	+1
C	-7 / +6	-11 / +5	-4 / +6	-4 / +7	-6		-32 +24	-8
D	-4 / +1	-2 / +1	-1 / 0	0 / 0			-7 +5	-2

Afirmar un palo. Tanto en los lances positivos como en los negativos, es conveniente llevar la cuenta de las cartas que van saliendo para conocer si las cartas de la mano son firmes, es decir, las superiores del palo, de modo que en las bazas positivas se jugarán para ganar baza o limitar los triunfos de los otros jugadores, mientras que se descartarán en los lances negativos para no ganar baza.

En los lances negativos no siempre es buena táctica ir bajando a fin de no ganar baza, ya que si no se pueden descartar las cartas altas irán quedando para la parte final del lance (las últimas seis o siete bazas) y puede resultar peor por no disponer de ninguna carta baja para ceder la mano; sin embargo, la única regla fija es que si no queda otra opción que ganar la baza, hay que jugar la carta más alta del palo.

Cuando hay ocasión de descartarse por no poder asistir, puede ser mejor descartarse de las cartas de los palos cortos (palos de pocas cartas) que de las cartas altas de los otros palos, ya que los palos cortos de un jugador son los largos de otro y de ese palo saldrá.

La Dame de Pic

La dame de pic (o reina de picas) es un juego en el que no conviene tomar la baza cuando entre sus cartas se encuentra alguna de corazones o la dame de pic que da nombre al juego. Se trata de una evolución de otro juego norteamericano, denominado corazones, del que se tiene noticia ya en 1880. Este juego, a su vez, procedía de otros juegos más antiguos, como el reversis y el polignac. Originalmente, en el juego de corazones sólo penalizaban las cartas de corazones. Existen muchas variantes de la dame de pic. La presente deriva de la versión original creada por el británico Hubert Phillips en la década de 1920.

Objetivo del juego

No ganar bazas que contengan cartas de corazones o la dama de picas.

Cartel anunciador de la ópera «La dame de pic», escrita por el compositor ruso Piotr Tchaikovski.

Origen: **Francia o Gran Bretaña (según la versión)**

Baraja: **francesa o inglesa**

N° de naipes: **52 cartas**

Jugadores: **de 3 a 7**

Duración de la partida: **deben establecerla los jugadores**

Dificultad: ♣ ♣

Tipo de juego: **bazas de puntos negativos**

NÚMERO DE JUGADORES

Lo más corriente es jugar a la dame de pic entre cuatro jugadores, que reciben un cuarto de baraja (13 cartas) cada uno. También pueden jugar tres, cinco, seis o siete jugadores, adaptando el número de cartas de la baraja en la forma que a continuación se indica para que cada jugador tenga el mismo número de cartas:

- Tres jugadores: se retira el dos de tréboles y se dan 17 cartas a cada jugador;
- Cinco jugadores: se retiran el dos de tréboles y el dos de diamantes, y se dan 10 cartas a cada jugador;
- Seis jugadores: se retiran los doses de tréboles, diamantes y corazones, así como el tres de tréboles; se dan 8 cartas a cada jugador;
- Siete jugadores: se retiran los doses de tréboles, diamantes y cora-

VOCABULARIO ESPECÍFICO

asistir Jugar carta del mismo palo que la carta inicial de la baza.

baza Cada una de las fases de un juego parcial que se inicia cuando el primer jugador arroja su carta y termina cuando el ganador recoge esa misma carta junto con las de los demás jugadores. También es el grupo de cartas compuesto por una de cada jugador que se forma en cada una de estas fases del juego parcial.

carta de valor Cada una de las cartas que valen algún punto. Todas las cartas del palo de corazones son cartas de valor, así como la dama de picas.

cartear Arrojar las cartas durante una partida, especialmente en los juegos de bazas.

descartar No asistir, jugar una carta cualquiera de palo distinto que el de salida de la baza.

fallo No tener cartas del palo de salida.

mano Jugador que inicia el juego con la primera carta en una baza. También es el conjunto de cartas que tiene un jugador en su mano para jugarlas durante un juego parcial.

salir Jugar la primera carta de una baza.

zones, y se dan 7 cartas a cada jugador.

Otra forma de igualar el número de cartas de cada uno de los jugadores consiste en distribuir toda la baraja dando las cartas de una en una y que en la primera baza los jugadores que tengan carta de más jueguen dos cartas. Siempre que el número de jugadores sea distinto de cuatro habrá algunos jugadores que tengan una carta más que otros. Por ello, si esos jugadores utilizan dos cartas en la primera baza, todos tendrán el mismo número de cartas para el resto del juego. Hay que tener en cuenta que estas dos cartas han de ser válidas y cumplir las mismas normas que si sólo se jugara una, incluso para el jugador que sale. Es decir, es obligatorio asistir al palo si se tienen cartas del palo de salida.

TIPO DE BARAJA

Para jugar a la dame de pic se necesita obligatoriamente una baraja con símbolos franceses. La más usada es la baraja inglesa, y por ello el juego también se conoce como «la reina de picas», «la Q de pic» o «la reina negra».

Las reglas básicas del juego (puntos negativos por las cartas de un palo o por una figura) pueden adecuarse a cualquier tipo de baraja –por ejemplo, si se utiliza la española, el caballo de espadas y el palo de bastos–, pero con ello se desvirtúa indudablemente la esencia de un juego tan identificado con una carta específica.

VALOR DE LAS CARTAS

Dama de picas: 13 puntos

Cada carta de corazones: 1 punto

Otras cartas (tréboles, diamantes y picas, excepto la dama o reina): 0 puntos

Todos los puntos son negativos

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

El orden de las cartas es el habitual en la mayoría de los juegos. Esta jerarquización sirve para determinar cuál es la carta más alta o de mayor valor entre dos o más cartas y, por tanto, la carta que gana la baza.

De mayor a menor, las cartas de cada palo se ordenan así: as, rey, dama o reina, valet o jota, diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos.

Debe tenerse presente que para determinar la carta más alta sólo pueden compararse las cartas del mismo palo.

En cuanto al valor de las cartas, la mayoría de ellas no valen nada. Pero hay 14 cartas que sí tienen valor: cada carta del palo de corazones vale 1 punto y la dama de picas vale 13 puntos. Estos valores son siempre negativos, en el sentido de que el que se lleva estas cartas pierde los puntos indicados. A veces la acumulación de puntos se hace en sentido positivo, pero, en este caso, pierde quien más puntos tiene.

Si un jugador se lleva todas las cartas negativas (los 13 corazones y la dama de picas) se le anotan 26 puntos positivos.

ORDEN DE LAS CARTAS

De mayor a menor:

As
Rey
Dama o reina
Valet o jota
Diez
Nueve
Ocho
Siete
Seis
Cinco
Cuatro
Tres
Dos

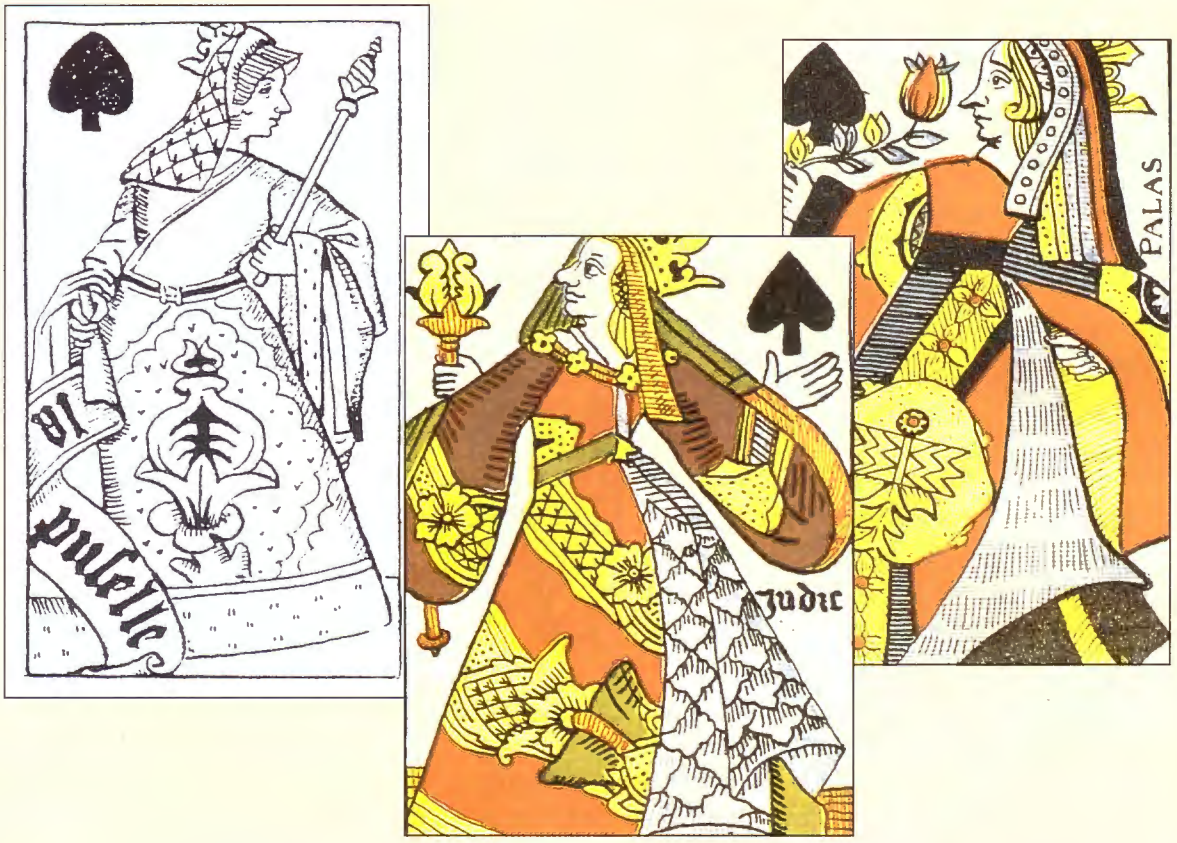
LA ANOTACIÓN

Hay diversos modos de llevar la cuenta de los puntos negativos de cada jugador a lo largo de la partida.

Por fichas. Es uno de los modos más clásicos. Los jugadores inician la partida con la misma cantidad de fichas. Cada vez que un jugador se lleva una baza en la que hay cartas de corazones, pone 1 ficha en el centro de la mesa por cada carta de corazones de la baza; el jugador que se lleva la baza en la que se incluye la dama de picas pone en el centro de la mesa 13 fichas. Al término del juego parcial habrá 26 fichas, que serán para el jugador o jugadores que no se hayan llevado ninguna baza en la que se incluya alguna de las cartas negativas. Si ningún jugador se encontrara en ese caso, es decir, si todos hubieran tenido que pagar alguna ficha, ninguno cobraría y las fichas se quedarían en el plato hasta que hubie-

SABÍA QUE...

... JUANA DE ARCO FUE LA DAME DE PIC



La dama de picas es una carta que causa desazón entre los jugadores y a la que se atribuyen todo tipo de malos augurios, tal vez por su asociación con la célebre novela del mismo título del escritor ruso Pushkin, que Tchaikovski convirtió en una no menos célebre ópera. Su protagonista tiene un trágico fin por culpa –precisamente– de la reina o dama de picas. Es también posible que los malos augurios procedan del juego de la dame de pic, ya que ganar la baza que contiene esta carta supone una pérdida de 13 puntos, la mitad de los del juego parcial, por lo que no es sorprendente que esta carta repela a los jugadores.

Pero puede ser que estos temores procedan de tiempos mucho más remotos, ya que, originalmente, la dama de picas se asociaba con la sabiduría, la castidad y la guerra, y estaba dedicada a Palas (Minerva en la mitología romana), la diosa griega de la guerra y de la sabiduría (Palas Atenea). Por ello, Juana de Arco, conocida como «La Pucelle» (La Doncella), fue considerada la encarnación de la diosa griega por su castidad y su extraordinario valor en el campo de batalla contra los ingleses durante la guerra de los Cien Años. Así aparece representada en algunas barajas francesas de los siglos XV y XVI. Se atribuye al rey Carlos VII, en agradecimiento a los servicios prestados, el que Juana de Arco apareciera en esas barajas.

Otros personajes históricos que figuran en las barajas francesas representando a la dama de picas fueron Betsabé, la bíblica esposa de David –quien a su vez tomaba la forma de rey de picas– y Judit, la sanguinaria heroína y virtuosa viuda judía que cortó la cabeza a Holofernes, liberando así la ciudad de Betulia (Mozart y Vivaldi escribieron oratorios recreando este capítulo del Antiguo Testamento).

Es de señalar que la dama de picas es la única dama o reina de la baraja que sostiene un cetro, quizás como reminiscencia del carácter dominador de esta figura.

En la dame de pic las únicas cartas con valor son las del palo de corazones y la reina de picas.

ra algún jugador que no se llevara ningún punto negativo. Este es el jugador que se quedará con todas las fichas acumuladas hasta ese momento. En el caso de que un jugador se lleve todos los puntos negativos de un juego parcial, es decir, ponga 26 fichas en el centro de la mesa, cobrará 26 fichas de cada uno de los otros jugadores y recuperará sus 26 fichas.

Si las fichas acumuladas en el plato han de ser repartidas entre más de dos jugadores, pueden usarse fichas fraccionarias que permitan el reparto exacto de estas.

Acumulación «positiva». En una hoja de papel se dibujan tantas columnas como jugadores participan en la partida. Al término de cada juego parcial se anota el total de puntos negativos hechos por cada jugador y se suman a la cantidad parcial anterior. Si un jugador acumula los 26 puntos negativos, pueden hacerse dos cosas:

- restar 26 puntos de su cuenta;
- sumar 26 puntos a la cuenta de cada uno de los contrarios.

Acumulación «negativa». En este caso, la sumas parciales son de puntos negativos, es decir, se utiliza el signo de la sustracción (-) antes de cada cantidad anotada; sólo se anotan puntos positivos (+) en el caso de que un jugador tenga los 26 puntos negativos.

INICIO DEL JUEGO

Después de preparar la baraja de acuerdo al número de jugadores y una vez sorteado el primer dador, éste barajará las cartas y, después de dar a cortar el mazo, repartirá las cartas de una en una empezando por el jugador situado a su izquierda.

EL PALO DE CORAZONES

En el juego de la dame de pic, el palo de corazones tiene unas peculiaridades que derivan del hecho de que cada carta de este palo vale un punto negativo.
Estas características especiales se refieren a la forma de jugar este palo, que es distinta de la de los otros palos. Así, para jugar los corazones existen las limitaciones que se indican a continuación.
• No se puede salir de corazones ni echar una carta de este palo en la primera baza.
• No se puede salir de corazones, es decir, iniciar una baza jugando corazones:
1) hasta que otro jugador ha echado una carta de corazones en una baza anterior;
2) si el jugador que ha de salir sólo tiene cartas de corazones.
Por ello, para poder salir de corazones es necesario que otro jugador haya echado una carta de ese palo en una baza anterior o no tener carta de otro palo, pero es posible salir de corazones aunque se tengan cartas de otro palo si algún otro jugador ya ha echado uno en una baza anterior.
Por otra parte, en el caso de no poder asistir, no es nunca obligatorio echar una carta de corazones, por lo que puede optarse por descartar otra carta que resulte menos favorable.

DESARROLLO DEL JUEGO

Antes de empezar propiamente la disputa de las bazas se procede a un intercambio de cartas entre los jugadores en el mismo sentido que el de juego: cada jugador selecciona entre sus cartas varias de ellas y las pasa al jugador de su izquierda, a la vez que toma las que le pasa el jugador situado a su derecha. No se pueden mirar las cartas recibidas de otro jugador antes de haber decidido los descartes propios, pero es posible pasar directamente, es decir, sin mirarlas, las cartas del jugador de la derecha al de la izquierda.
El número de cartas que se pasan los jugadores depende de cuántos participan en el juego:
•tres o cuatro jugadores se pasan 4 cartas;
•cinco o seis jugadores se pasan 3 cartas;
•siete jugadores se pasan 2 cartas.
Una vez que los jugadores vuelven a tener completa su mano, el jugador de la izquierda del dador sale con una de sus cartas y los otros jugadores echan una carta (o dos si tienen que equilibrar la mano) para completar la baza. Es obligatorio asistir (jugar carta del mismo palo), pero no montar (echar carta superior). En esta primera baza no se pueden tirar cartas de valor (los corazones o la dama de picas).
Gana la baza el jugador que ha depositado sobre la mesa la carta más alta del

palo de salida. Este jugador es el que empieza en la siguiente baza.

A partir de la segunda baza, cuando no se puede asistir, los jugadores pueden descartarse de la carta que quieran, sea o no de valor.

No pueden salir con cartas del palo de corazones hasta que algún jugador haya echado alguna carta de corazones (no pueda asistir en una baza) o el jugador que ha de salir sólo tenga corazones.

Cuando un jugador se lleva una baza que contiene alguna carta de valor deja esta carta boca arriba frente a él y a la vista de todos los jugadores.

Si aparecen todas las cartas de valor antes de que se acaben las cartas de la mano no es necesario terminar el jugo, ya que sólo tienen importancia las cartas de valor (corazones y dama de picas), no las bazas .

Una vez terminada la mano (después de jugadas todas las cartas o cuando ya han aparecido todas las cartas de valor) se procede a la anotación de los puntos, se reúnen las cartas, se barajan y se dan para la mano siguiente.

EL GANADOR

Una partida de la dame de pic se puede jugar hasta que se llega al tiempo de duración determinado o bien hasta que un jugador alcanza una puntuación (positiva o negativa, según el sistema de anotación) concreta, que generalmente es de 100 puntos. El ganador de la partida es el jugador que ha acumulado menos puntos hasta ese momento, si la anotación se hace por acumulación. Si se hace por el sistema de fichas, el ganador es el que tiene más fichas.

VARIANTES

Existen muchas variantes de la dame de pic. Las modificaciones afectan sobre todo al número de cartas que se pasan, al sentido en el que han de efectuarse esos pases y a la valoración de las cartas. A continuación se detallan algunas de las variantes más extendidas.

Corazones. Esta es la versión más extendida de la familia de la dame de pic. Las principales diferencias radican en que se pasan 3 cartas cuando participan tres o cuatro jugadores y 2 cartas cuando lo hacen más. Las cartas se pasan la primera vez hacia la izquierda, la siguiente hacia la derecha, la siguiente entre los jugadores enfrentados (si los jugadores son tres no se hace este pase, y si son cinco o siete se siguen las diagonales que forman una estrella), y, por último, en la cuarta mano no se pasan cartas. La primera salida se efectúa con el dos de tréboles o con la carta inferior del mazo si se ha reducido la baraja.

Dame de pic a la francesa. Se siguen las reglas del juego de corazones, pero aquí también son cartas negativas el as de picas, que vale 7 puntos, y el rey de picas, que vale 10 puntos. Por tanto, el valor total de las cartas es de 43 puntos.

La jota de diamantes. Se juega como la dame de pic normal, pero la jota de diamantes vale 10 puntos positivos. Si un jugador consigue todas las cartas de valor, recibe los 10 puntos de la jota de diamantes y los 26 de las otras cartas. También pueden cargarse los 26 puntos a los otros jugadores, pero no los de la jota.

PARTIDA COMENTADA

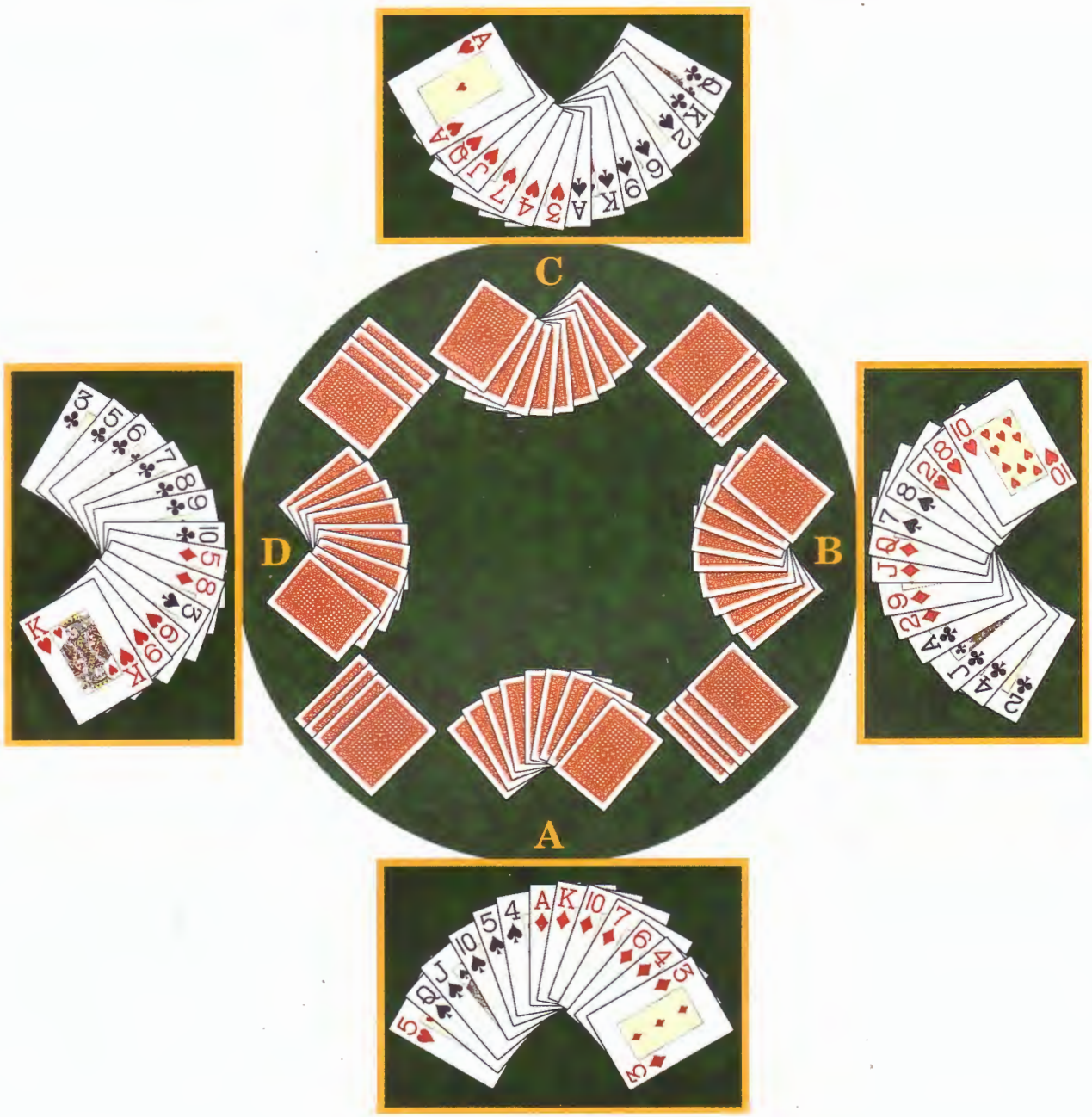
En la partida que sigue se comentan los diversos pasos de un juego parcial entre cuatro jugadores, desde el reparto de las 52 cartas hasta la decimotercera baza.

En una partida de dame de pic hay que establecer la estrategia de juego a partir de los descartes, tanto los que realiza el jugador como las cartas que recibe del jugador de su derecha. Éstas le darán pistas sobre la estrategia elaborada por el jugador que le ha pasado las cartas.

No es necesario pasar las cartas altas de corazones y picas si están suficientemente protegidas por otras cartas bajas. Es mejor pasar las cartas de tréboles o diamantes, especialmente si es posible quedarse fallo de uno de estos palos. Y no hay que olvidar que las cartas medianas, especialmente las de corazones, también pueden ser peligrosas.

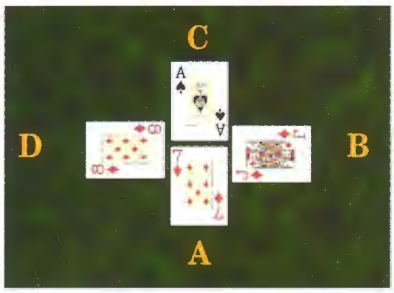
El carteo requiere concentración y estrategia. Hay que ir recordando las cartas que salen de cada palo, cuántas quedan, cuáles son firmes...

1 Cada juego parcial de la dame de pic se inicia con el reparto de las 52 cartas entre los cuatro jugadores, por lo que cada uno de ellos recibe 13 cartas. En este juego, D será el encargado de repartir y A el jugador mano.

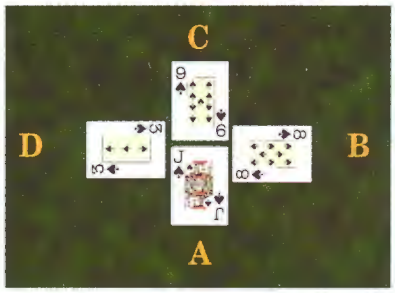


2 A ha pasado cuatro de las cartas del reparto inicial. Se ha quedado sin tréboles; no ha pasado la dama de picas porque la tiene suficientemente protegida con otras cartas de picas y conservarla es el mejor modo de poderla controlar y echarla en la baza que uno desee. Tener sólo el cinco de corazones no es demasiado favorable.

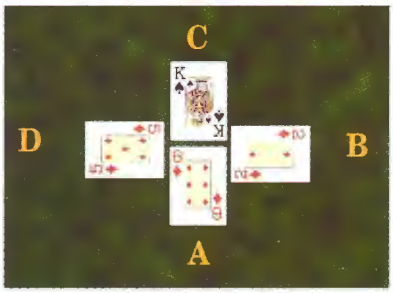
Con las cuatro cartas de diamantes que le pasan le queda un gran palo. A deberá evitar que le quede firme y termine por hacer las últimas bazas; además ha de tener cuidado en los descartes de los otros jugadores en este palo. La mejor estrategia será salir de las cartas medianas y bajas de diamantes para eliminar el palo de los contrarios sin ganar la mano, y descartar el cinco de corazones y la dama de picas, en este orden, en los tréboles. Al descartar el cinco de corazones permitirá que los otros jugadores puedan salir de este palo y así tendrá dos opciones de descarte (tréboles y corazones).



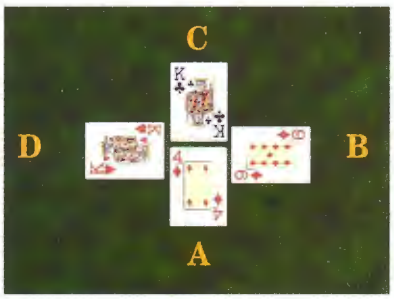
3 A sale del siete de diamantes, su palo largo, para eliminar las cartas de este palo de los contrarios. C aprovecha que no tiene diamantes para descartarse el as de picas.



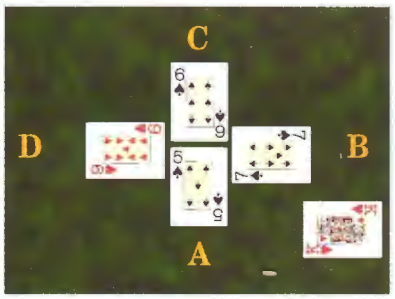
4 B sale del ocho de picas para tratar de forzar la aparición de la dama. En general todos los jugadores suelen tener cartas de picas, para evitar quedarse sólo con las cartas altas.



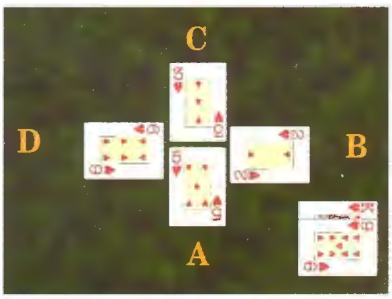
5 A sale del seis de diamantes. B no supera la carta de A porque teme que C pueda echar la dama de picas, pero C, que no tiene esa carta, aprovecha para descartarse del rey de picas.



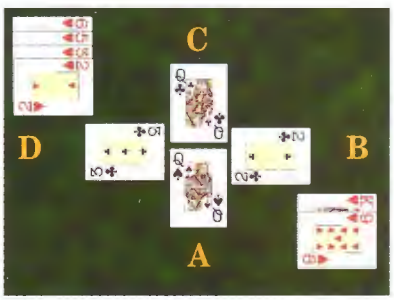
6 A sigue con el palo de diamantes. C se descarta del rey de tréboles y D del rey de corazones, con lo que B, que se lleva la baza con su nueve de diamantes, recibe la primera carta negativa.



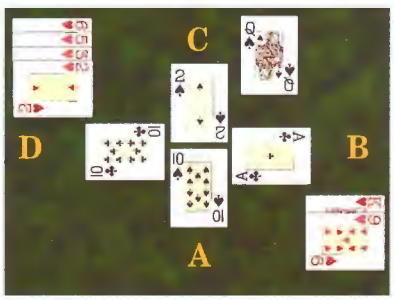
7 B sale con el siete de picas y se lleva la baza en la que D, que no tiene picas, aprovecha y se descarta del nueve de corazones. B se lleva ahora su segunda carta negativa.



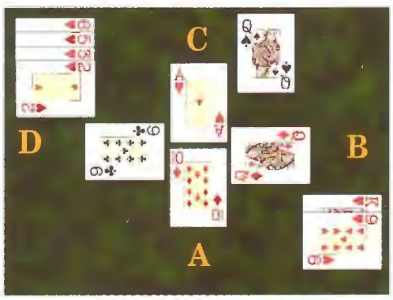
8 Para evitar que le sigan echando corazones, B sale de este palo. D se lleva la baza con su seis de corazones, con lo que se carga con cuatro cartas negativas que le supondrán 4 puntos.



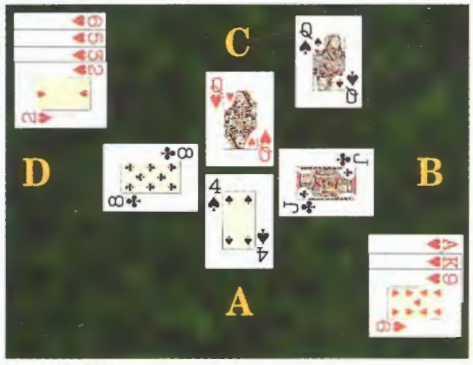
9 D sale con el tres de tréboles. A echa la dama de picas y la baza se la lleva C, ya que no puede jugar una carta menor que las de D y B. Ahora todos tienen cartas negativas, excepto A.



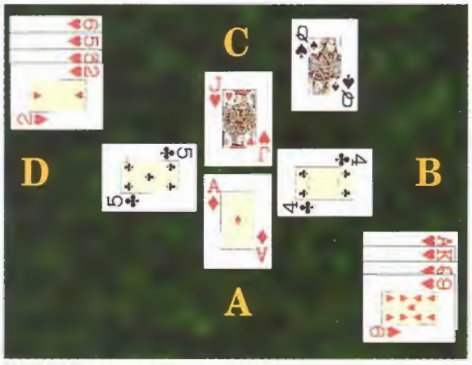
10 C sale con el dos de picas. B y C descartan sus tréboles, aunque para B hubiese sido mejor descartarse de la dama de diamantes, ya que la baza se la lleva A, que todavía tiene diamantes.



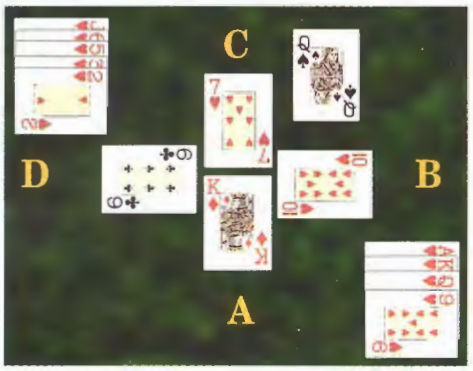
11 A sale con el diez de diamantes y B se lleva la baza con la dama. Si B hubiese descartado ésta, las últimas bazas hubiesen sido todas de A. C echa una carta de corazones y D una de tréboles.



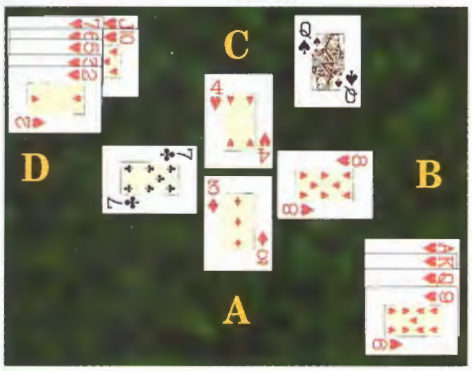
12 B juega su jota de tréboles antes de jugar el cuatro, ya que así otro jugador podrá ganar la baza siguiente y hacer las dos últimas. C descarta la reina de corazones, D juega su mayor carta de tréboles y A su carta de picas.



13 B juega el cuatro de tréboles, que es la carta menor del palo, por lo que da igual la carta de tréboles que juegue D, ya que todas las que le quedan en la mano son firmes. A echa una de sus cartas de diamantes y C la jota de corazones.



14 D sale de otro de sus tréboles, que gana la baza porque de ese palo sólo quedan las cartas que él tiene. A echa otro de sus diamantes. B y C echan cartas de corazones, por lo que van aumentando los puntos negativos de D.



15 D echa la última carta de tréboles, A su última carta de diamantes, B y C sus últimos corazones. El resultado final es el siguiente: A, 0 puntos negativos; B, 4 negativos; C, 13 negativos (la dama de picas), y D, 9 negativos.

Para pasar las cartas. Al pasar las cartas conviene quedarse con las de uno de los palos no comprometidos (tréboles y diamantes), para poder descartarse de ellas cuando se juegue uno de esos palos. Tambiés es oportuno deshacerse del as y el rey de picas, pero no de las cartas pequeñas de ese palo. Asimismo tampoco conviene pasar las cartas bajas de corazones, pero sí las altas, a menos que se tengan muchas cartas del palo y no se pueda controlar. No conviene pasar la dama de picas, a menos que se tengan pocas cartas del palo para protegerla.

Al descartarse. Generalmente no es buena jugada descartarse de cartas de valor de un modo irreflexivo y automático. Por ello, es conveniente llevar la cuenta de las cartas que van apareciendo para saber en cada momento si una carta es ganadora o existen (y cuántas) otras cartas del palo más altas que esa.

El Tomate

El tomate es uno de los juegos de bazas más antiguos y aún conserva su forma tradicional. Su huella aparece en otros juegos más evolucionados como el tute, la brisca o el truco. Originalmente se jugaba sólo con baraja española, pero en la actualidad es más frecuente utilizar la baraja inglesa. Existe en formas muy parecidas en el mundo anglosajón (donde aparece bajo el nombre de *Loo*) y en el francés (donde se conoce como *Mouche*).

Su nombre español está relacionado con la denominación coloquial que reciben los agujeros en una prenda de punto, como los calcetines, ya que el jugador que no hace ninguna baza «queda tomate».

Objetivo del juego

Ganar alguna de las bazas en juego a fin de cobrar parte del plato y evitar, al mismo tiempo, quedar «tomate» y tener que pagar el importe del plato.

«Escena en una taberna», pintura del artista francés Louis Leopold (1761-1845).

Origen: **España**
Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **52**
Jugadores: **de 2 a 17**
Duración de la partida: **a criterio de los jugadores**
Dificultad: ♣♣
Tipo de juego: **bazas con envite**

NÚMERO DE JUGADORES

El tomate es un juego para un número indeterminado de jugadores, con la única limitación de que se necesitan tres cartas por jugador, por lo que se establece el máximo en 17; sin embargo, las partidas de cartas con muchos jugadores suelen resultar poco interesantes y es mejor limitarlos.
El número ideal de jugadores para una partida de tomate es de 5 a 8.

TIPO DE BARAJA

En general, cualquier baraja sirve para jugar al tomate, aunque la inglesa es mejor porque permite un mayor número de combinaciones. Sin embargo, algunos jugadores prefieren limitar la cantidad de posibilidades para que así las «buenas» jugadas sean más abundantes. Para ello acortan la baraja, eliminando desde el dos hasta el cinco, el seis o incluso el siete, según el número de jugadores, como suelen hacer también los que juegan al poker.
Otros prefieren jugar con la baraja española, ya que les es más habitual y reconocen mejor los valores de las cartas, por lo que incluso sitúan el tres como segunda carta de valor, como en los juegos del tute o la brisca.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

asistir Jugar una carta del mismo palo que la carta de salida de una baza.

baceta Resto del mazo que queda después del reparto inicial de cartas del tomate.

descartar Jugar una carta cualquiera en una baza por no poder asistir, fallar o pisar.

fallar Jugar un triunfo en una baza por no poder asistir.

mano Juego parcial. También, jugador que tiene la salida en cada baza; en la primera es el siguiente al dador; en la segunda y la tercera bazas es el ganador de la anterior. También, conjunto de cartas que un jugador tiene en su mano.

matar Asistir con una carta superior a las jugadas anteriormente por otros jugadores en una baza.

muestra Carta que indica el palo de triunfo y que se coloca debajo de la baceta.

paso Voz del jugador que tiene malas cartas y que no podrá ganar ninguan baza, por lo que cree que es mejor no participar en la mano, ante el peligro de que le den tomate.

pinta Muestra.

pisar Refallar con un triunfo superior a otro anterior de la misma baza.

reserva Grupo de tantos que se coloca junto al plato al quedar tomate en un juego.

salida Primera carta que se juega en una baza.

subfallar Jugar un triunfo inferior a otro de la misma baza.

tomate Acción y efecto de no ganar ninguna baza en un juego.

tomo Voz del dador cuando toma la pinta y la sustituye por una de sus cartas. El dador que toma se obliga a jugar y a ganar por lo menos dos bazas para no quedar tomate.

tomo la baceta Indicación de que un jugador toma las tres primeras cartas de la baceta para jugar contra un jugador que no ha pasado, cuando éste ha sido el único que no lo ha hecho. Generalmente el que toma la baceta juega en representación de todos los jugadores, sólo para que el que no ha pasado no gane sin oposición el plato, pero también puede jugar para sí mismo.

triunfo Palo de valor especial en cada juego que permite ganar a los otros tres, independientemente del valor relativo de las cartas en juego.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

Las cartas no tienen valor en puntos en el juego del tomate. Su valor es relativo: se establece en función del orden de las cartas en el palo y sirve para conocer las cartas ganadoras de la baza en juego.

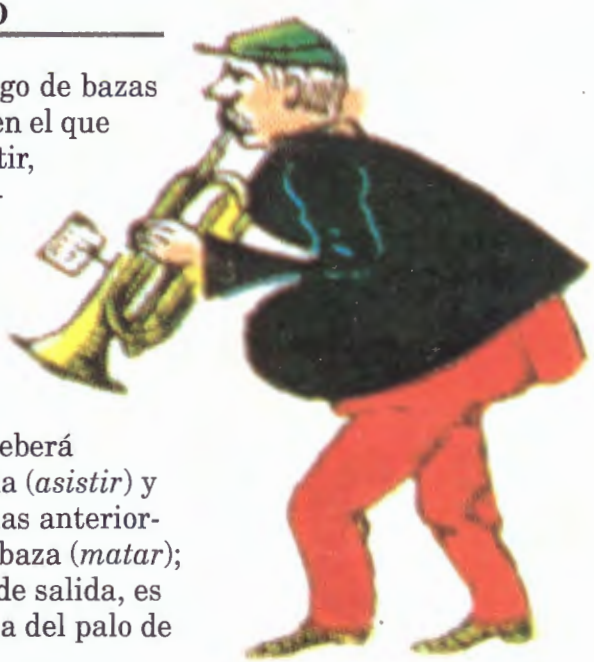
En cada palo, el orden es el corriente, con el as como la carta más alta y el dos como la menor, es decir, de mayor a menor: as, rey, dama, jota, diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos.

En algunas variantes los jugadores acuerdan alterar este orden y establecer otro.

BAZAS DE JUEGO

El tomate es un juego de bazas con palo de triunfo en el que es obligatorio asistir, matar, fallar y pisar, siempre que se disponga de las cartas necesarias para ello.

Cada jugador, en su turno, echa una de sus cartas, que deberá ser del palo de salida (*asistir*) y superior a las jugadas anteriormente en la misma baza (*matar*); si no tiene del palo de salida, es obligatorio jugar una del palo de



ORDEN DE LAS CARTAS

En todos los palos, de mayor a menor:

as
rey
dama
jota
diez
nueve
ocho
siete
seis
cinco
cuatro
tres
dos

(a menos que los jugadores establezcan uno distinto)

triunfo (*fallar*), que en caso de no ser el primero de la baza habrá de ser superior a los anteriores (*pisar*). Sólo en caso de no poder asistir ni fallar se echará una carta cualquiera (*descarte*).

Hay que tener en cuenta que siempre es obligatorio asistir y si no se puede matar, se jugará una carta menor del palo de salida; en cambio, si se tiene que fallar pero no se puede pisar, no es obligatorio depositar un triunfo inferior o subfallar. En este caso se puede realizar un descarte.

Gana la baza el jugador que ha echado la carta mayor del palo de salida, si no hay triunfo; si lo hay, gana la mayor de este palo.

El jugador que gana una baza sale en la siguiente.

EL PALO DE TRIUNFO

En un juego de bazas, como el tomate, al palo de triunfo se le da el valor especial de ganar a todas las cartas de los otros tres palos, sin que importe su valor relativo.

La determinación del palo de triunfo en cada juego del tomate se hace levantando la carta siguiente del mazo, una vez completado el reparto inicial de las tres cartas a cada jugador. Esta carta se llama *pinta* o *muestra* y se coloca durante toda la partida sobre la mesa, debajo del resto del mazo –que sólo la cubre parcialmente–, excepto si el dador quiere tomarla. En este caso, la toma y se descarta, sin mirar su juego, de una de sus cartas, que deja en el mazo boca abajo.

INICIO DEL JUEGO

El primer turno de juego se establece por sorteo. Cada jugador toma una carta del mazo y el que saca la menor se convierte en primer dador del juego. Los siguientes turnos de dar se pasan hacia la izquierda, en el mismo orden que el del juego.

En cada turno, el dador ha de colocar tres tantos en el plato antes de dar las cartas. Previamente, los jugadores habrán establecido el valor del tanto.

El dador baraja las cartas, las da a cortar a la derecha y reparte tres a cada jugador, de una en una, de izquierda a derecha. Después del reparto vuelve la siguiente carta del mazo, que será la pinta del triunfo. Esta pinta se coloca sobre la mesa, tapada parcialmente por el resto del mazo, que no se utiliza.

DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador que dio las cartas puede, antes de mirar las suyas, to-

SABÍA QUE...

...MUCHOS JUGADORES MIRAN LAS CARTAS SIN VERLAS

Los jugadores pasan innumerables horas con las cartas en la mano, preparando sus jugadas, esperando las jugadas de los contrarios, ordenándolas, calibrando el valor de sus manos... Sin embargo, si se les pregunta, por ejemplo, qué rey no tiene bigote, son incapaces de contestar acertadamente.

En cierta ocasión, una revista americana de juegos (*Games Digest*) publicó una serie de preguntas relativas a los dibujos de las figuras de la baraja inglesa.
Muy pocos lectores sabían las respuestas, de modo que sugirieron la siguiente puntuación:

0 respuestas	Normal
1 respuesta	Muy bien
2 respuestas	Colosal
3 respuestas	Ha hecho trampa

Con las preguntas siguientes puede comprobar sus conocimientos naipológicos:

1. ¿Qué rey no tiene bigote?
2. ¿Qué rey está de perfil?
3. ¿Qué rey sostiene un hacha?
4. ¿Qué rey usa armiño?
5. ¿Qué rey no usa espada?
6. ¿Qué rey no tiene la barba dividida?
7. ¿Qué rey tiene más mano izquierda?
8. ¿Qué rey tiene dos filas de rizos?
9. ¿Qué reina tiene cetro?
10. ¿Qué reina tiene adornos de cenefas griegas?
11. ¿Qué reina tiene un poco de pelo sobre una de sus mejillas?
12. ¿Qué reina sostiene su flor con sólo dos dedos?
13. ¿Qué jack no tiene bigote?
14. ¿Qué jack sostiene una hoja?
15. ¿Qué jack tiene hacha?
16. ¿Qué jack tiene dos filas de rizos?
17. ¿Qué jack no tiene rizos?
18. ¿Qué jack tiene el pelo más largo?

(Respuestas en la página siguiente.)

Estas preguntas se han adaptado de las originalmente aparecidas en la mencionada revista.Téngase presente que algunas barajas ofrecen ligeras diferencias en los dibujos básicos de las figuras. Por ejemplo, en la mayoría de las barajas inglesas, el jack de tréboles tiene una hoja en el sombrero, detalle que se omite en los naipes que se utilizan aquí como ilustración.

9, 10, 12

2, 3, 5, 6

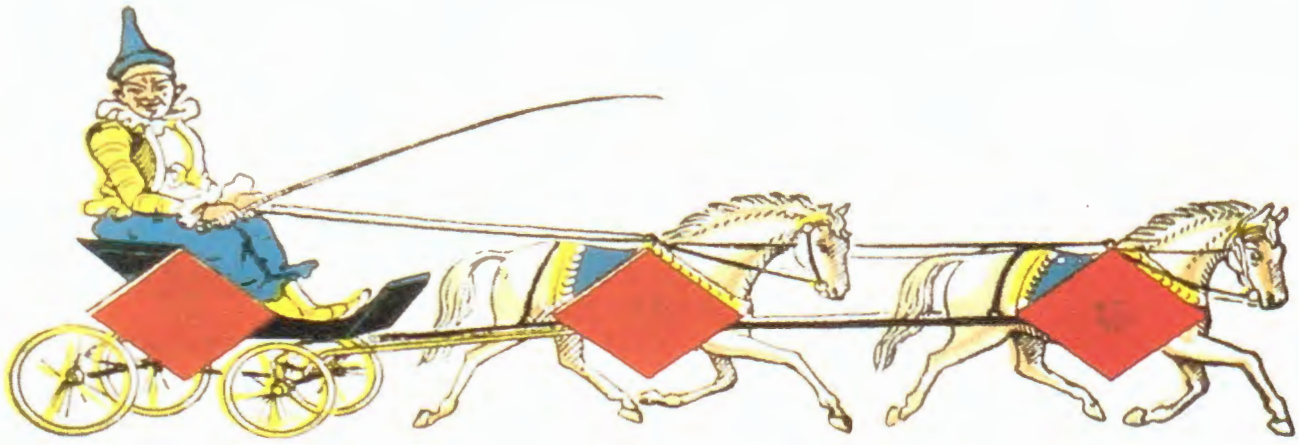
13, 17, 18

8

14, 15, 16

11

1, 4, 7



mar la pinta y descartarse de una cualquiera de las del reparto inicial, diciendo *tomo*. El dador que toma se obliga a jugar y debe ganar por lo menos dos bazas.

Empezando por el jugador de la izquierda del dador, cada jugador tiene la posibilidad de decir *paso* o *juego*.

Cuando un jugador pasa quiere decir que no quiere jugar por considerar que sus cartas no son lo bastante buenas como para ganar alguna baza y deja las cartas sobre la mesa, junto a la baceta.

Por el contrario, los jugadores que juegan se quedan con las cartas.

El jugador que ha dado sólo está obligado a jugar si ha tomado la pinta; si no la ha tomado, puede jugar o pasar como los otros jugadores.

Si todos los jugadores pasan, la mano se anula y el turno de dar será del jugador de la izquierda, que deberá colocar otros tres tantos en el plato antes de dar la siguiente mano.

Si todos los jugadores han pasado menos uno, cualquiera de los que han pasado –comenzando por el mano– puede decir *tomo la baceta*, con lo que indica que toma las tres primeras cartas de ella para jugar contra el que no ha pasado. Esto se hace para evitar que el que juega se lleve el plato sin competencia. Si pierde el que toma la baceta, no pasa nada; si gana, los tantos que debe poner el contrario quedarán en la mesa como «reserva» para el siguiente juego. El que toma la baceta puede jugar también con las tres cartas para sí mismo, no para la mesa, y correr los mismo riesgos con ellas que si jugara con las suyas. Es necesario que los jugadores acuerden al inicio de la partida qué tipo de baceta juegan.

Si juega más de un participante, el juego de bazas se desarrolla de izquierda a derecha. El jugador mano –el primero en salir– es el más cercano a la izquierda del dador que aún sigue en juego.

Después de que el mano haya jugado una de sus cartas, los siguientes jugadores que no han pasado han de echar una de las suyas, con la obligación de asistir, matar, fallar y pisar, tal como se ha indicado anteriormente.

El jugador que gana una ba-

za, recoge las cartas, las coloca ante sí y se convierte en el mano para la siguiente baza.
Una vez jugadas las tres bazas, los jugadores toman del plato una tercera parte de su contenido por cada baza ganada.
El tomate. Se dice que a un jugador le han dado tomate o ha recibido un tomate cuando no ha ganado ninguna baza. Si el dador toma la pinta de triunfo debe hacer por lo menos dos bazas para no quedar tomate.
El jugador al que le dan tomate debe dejar junto al plato («reserva») un número de tantos igual a los del plato.

REINICIO DEL JUEGO

Después de jugadas las tres bazas, el jugador o los jugadores con tomate colocarán junto al plato, no directamente en él, el mismo número de tantos que contiene. Asimismo, como ya se ha indicado, el ganador o los ganadores de las bazas tomarán una tercera parte de los tantos del plato por cada baza ganada.
Antes de proceder a la siguiente distribución de cartas, al que le corresponda dar colocará tres tantos en el plato y la cantidad de reservas que los jugadores hayan acordado previamente.

EL TOMATE A CIEGAS, LA MOSCA Y EL PÁNFILO

El tomate a ciegas. Todos los jugadores participan en el juego sin mirar las cartas de su mano, que son echadas en la mesa volviéndolas por orden. El objetivo de esta variante es aumentar el número de tomates y con ello la dotación del plato.

La mosca. De origen francés. Se juega con cinco cartas, que hay posibilidad de sustituir por cartas de la baceta, como en el poker, aunque los jugadores también pueden pasar. El que no gana ninguna baza «paga la mosca», que es equivalente a «quedar tomate». El jugador que tiene todas las cartas del mismo palo «gana la mosca» sin jugar las bazas; si más de uno tiene las cartas del mismo palo, gana el que las tiene del palo de triunfo o el que las tiene mayores, si ninguno tiene triunfo.

El pánfilo. Es como la mosca, pero con una carta de valor especial, la jota de tréboles (el pánfilo), que es el triunfo de mayor valor aunque el triunfo no sea tréboles. El que lo tiene recibe un tanto de cada uno de los otros jugadores. El pánfilo no gana la mosca, ni permite formar una mosca si las otras cuatro cartas no son de tréboles, aunque sean del palo de triunfo.

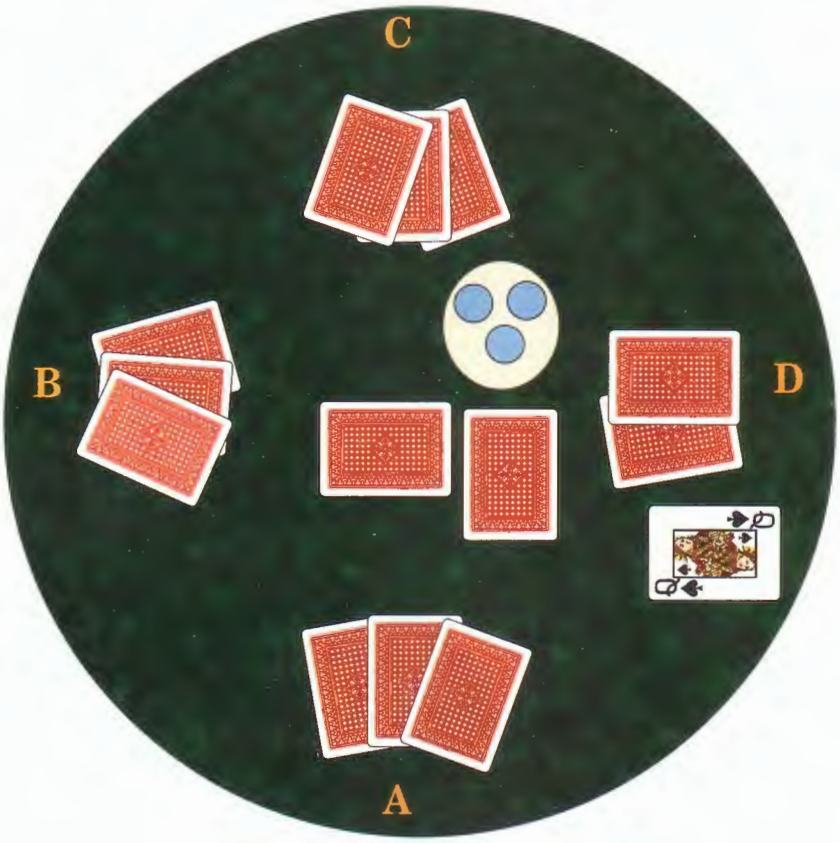
PARTIDA COMENTADA

A continuación se desarrolla una mano o juego parcial de una partida de tomate en la que participan cuatro jugadores, desde el reparto de las cartas y la marca del triunfo hasta los cobros y pagos que tienen lugar una vez jugadas las tres bazas.

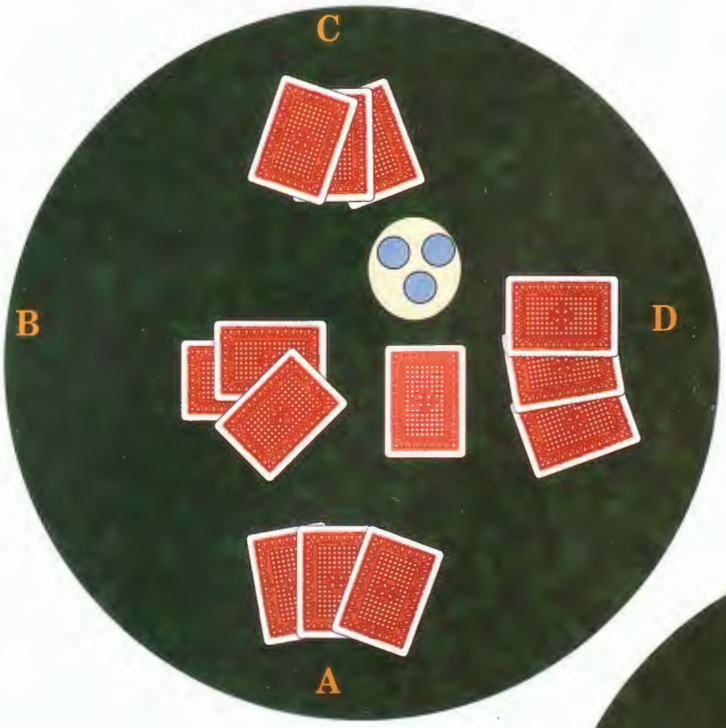
Se utiliza una baraja inglesa reducida a 32 cartas, es decir, se han retirado desde el dos hasta el seis de cada palo (cinco cartas por palo), por lo que al valorar la mano habrá de tenerse en cuenta que el siete es la carta más baja y que las cartas inmediatas siguientes –como el nueve, por ejemplo– ya no son cartas altas, sino más bien bajas.

1 D da tres cartas a cada jugador y deja una carta bajo la baceta, boca arriba, para marcar el triunfo.

2 Como la carta que marca el triunfo es la reina, D la toma y deja una de sus cartas. Esto debe hacerlo sin mirar sus cartas. Con su acción, el jugador D se ha comprometido a dos cosas: por una parte, a jugar, es decir, no puede pasar, y por otra a ganar por lo menos dos bazas para no quedar tomate, ya que se supone que una baza la ganará con el triunfo que ha tomado.

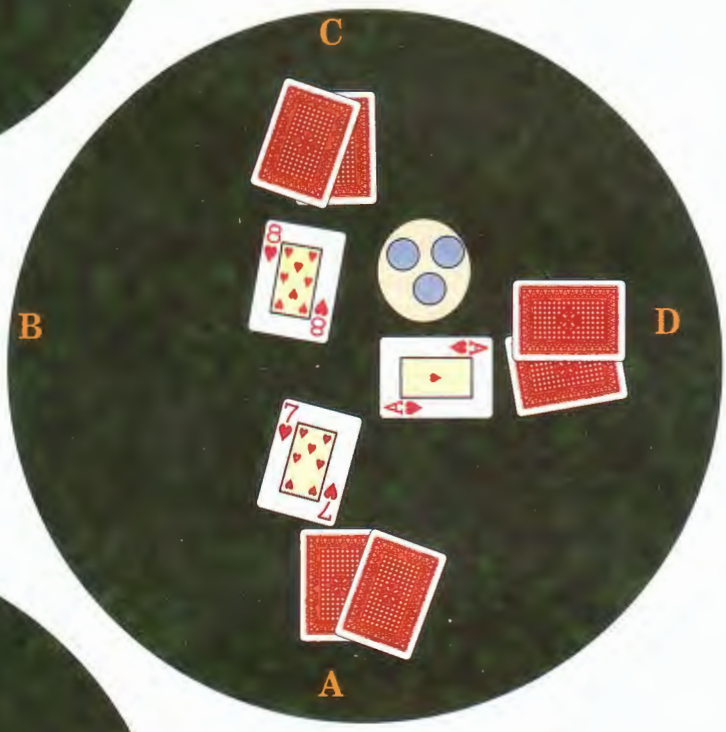


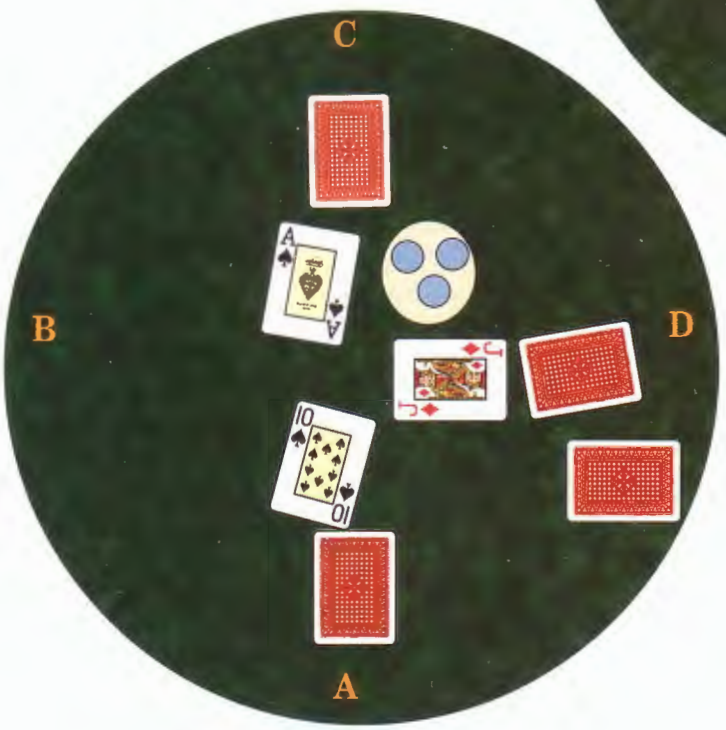
3 Los jugadores estudian y valoran si van a jugar o a pasar. Por ejemplo, A, con dos triunfos, es muy probable que gane por lo menos una baza. Por otra parte, es indudable que C ganará una baza ya que cuenta con el as de triunfo. Los otros ases no son de mucho valor, porque depende de cómo estén distribuidos los palos (si tiene o no carta de triunfo el que está fallo del palo y de si puede fallar o no).



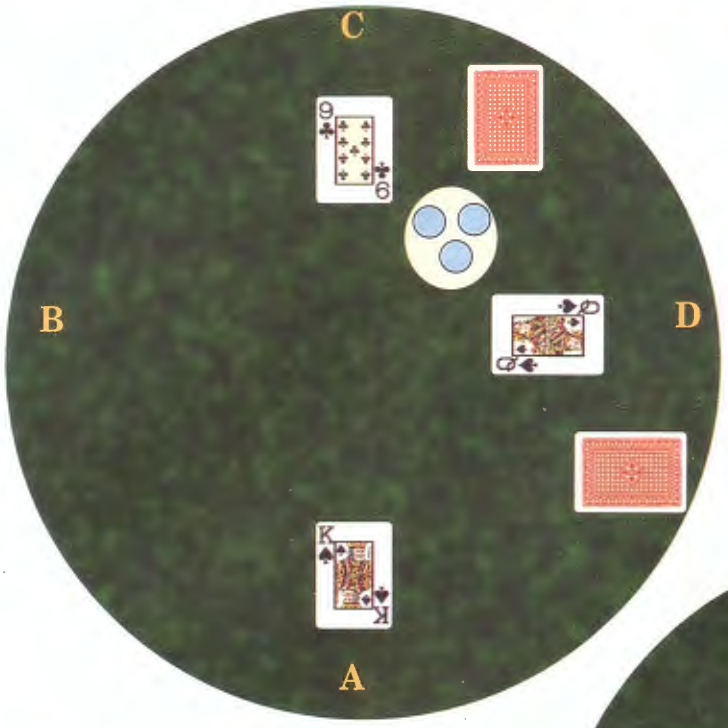
4 Los jugadores A y C juegan, mientras que B pasa, por lo que deja sus cartas junto a la baceta. El jugador D no dice nada, ya que está obligado a jugar por haber tomado la pinta.

5 La salida de siete de corazones de A es cubierta por el ocho de C y el as de D. Todos los jugadores tenían una carta de corazones y no han podido fallar.

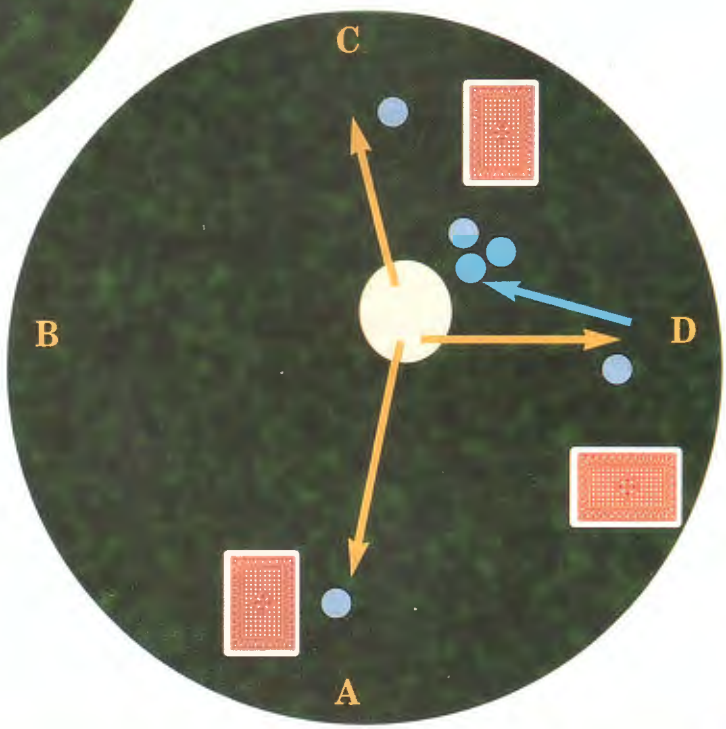




6 Después de ganar la baza anterior con su as de corazones, el jugador D sale de la jota de diamantes, reservándose la dama de triunfo, que todos saben que tiene, para fallar la tercera baza. La baza es ganada por el as de picas de C, que ha pisado el diez de A.



7 El jugador C ya sabe que no va a ganar la última baza, puesto que ha de perder frente a la dama de picas de D. Sale de su última carta, el nueve de tréboles. A y D juegan sus triunfos. Gana la baza el rey de picas de A, que arruina las esperanzas puestas por D en su dama de picas.



8 Una vez jugadas las bazas, los jugadores a los que han dado tomate (que en este caso sólo es uno, D, que debía conseguir dos bazas por haberse llevado la pinta pero sólo ha logrado una) pagan el importe del plato y lo dejan en calidad de reserva junto a éste. Los jugadores que han conseguido ganar alguna baza (A, C y D) se llevan una tercera parte del plato por cada una, con lo que D cobra un tanto de la baza que ha ganado y paga tres tantos por haber quedado tomate.

Lo más importante en el tomate es aprender a valorar la mano, es decir, las tres cartas que se reciben en el reparto inicial. Un jugador «pesimista» tenderá a minusvalorar su mano y a pasar excesivamente, con lo que perderá tanto la posibilidad de jugar las bazas como la de ganar los tantos en juego. En el otro extremo, el jugador «optimista» tenderá a magnificar su juego, al tiempo que minusvalora el ajeno, con lo que probablemente quedará muchas veces tomate y perderá muchos tantos, aunque en diversas ocasiones tendrá la oportunidad de recuperarlos. Entre ambos caracteres extremos, el jugador juicioso valorará en su justa medida su mano, calculando las diversas posibilidades combinatorias de las manos ajenas; naturalmente, todos estos cálculos los hará como un jugador de poker, rápida y mentalmente.

Por otra parte, hay que recordar que si bien las cartas altas siguen ganando a las bajas, el valor de aquellas está muy mediatizado por la existencia de los fallos y las cartas de triunfo.

La Podrida

La podrida, conocido internacionalmente como Oh Hell, es un juego de bazas en el que lo importante no es obtener más o menos bazas, sino acertar de antemano cuántas se ganarán. No siempre hay que intentar ganar: unas veces habrá que tratar de deshacerse de cartas firmes, mientras que otras habrá que obtener bazas con cartas bajas, todo ello con el objetivo de conseguir que el número de bazas ganadas al final de la mano se corresponda con la previsión realizada al inicio de ella.

Objetivo del juego

Acertar las previsiones hechas al principio de cada mano procurando que el número de bazas obtenidas sea lo más alto posible.

Jugadores de naipes en un óleo de la escuela flamenca del siglo XVIII.

Origen: **indeterminado**
Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **52**
Jugadores: **de 3 a 8**
Duración de la partida: **de 1 a 2 horas (según el número de jugadores)**
Dificultad: ♣
Tipo de juego: **bazas con previsiones**

NÚMERO DE JUGADORES

En una partida de podrida puede participar un número indeterminado de jugadores; sin embargo, es conveniente que sean un mínimo de 3, ya que si sólo juegan 2, la partida se alarga mucho, aparte de resultar trivial en muchas de las manos. Por otra parte, si el número de jugadores supera los 8, aunque se juegan menos manos, la partida también se alarga porque el período dedicado a las previsiones aumenta en exceso. Como en todos los juegos de bazas, un número de jugadores superior a 8 no resulta conveniente, aunque el juego lo permita.

El número ideal de jugadores para la podrida es de 5 o 6.

TIPO DE BARAJA

Para jugar a la podrida se utiliza la baraja inglesa de 52 cartas sin comodines, aunque también puede usarse cualquier otra baraja, sin que tenga relevancia alguna el número total de naipes o el dibujo de sus símbolos.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

El orden de las cartas es, de mayor a menor y en todos los palos: as (A),

VOCABULARIO ESPECÍFICO

afirmar Convertir una carta en ganadora eliminando de las manos de los contrarios las cartas superiores del mismo palo.

alta En la podrida se juega *a la alta* cuando los jugadores han pedido más bazas de las que hay en juego.

arrastrar Salir de una carta del palo de triunfo.

arrastre Acción y efecto de arrastrar.

asistir Jugar una carta del mismo palo que el de la carta de salida.

control Posibilidad de ganar la primera o segunda baza de un palo por tener as o rey del palo, o estar a fallo o semifallo.

cumplir Ganar el número de bazas pedidas.

descartar Echar una carta que no es del palo de salida ni de triunfo; se usa generalmente para indicar que se elimina una posible carta ganadora o una perdedora, o que se queda fallo en un palo.

descarte Carta de un palo distinto al triunfo jugada en una baza, especialmente cuando es para eliminarla de la mano.

escondidas, a En secreto, ocultamente.

fallar Jugar una carta del palo de triunfo en una baza. Sólo se puede fallar si no se puede asistir.

fallo Acción y efecto de fallar. También, no tener ninguna carta de un palo.

fichas Pequeñas piezas, generalmente de plástico, utilizadas como indicadores de las bazas pedidas.

firme Carta de un palo ganadora, al no estar en juego las superiores del palo. En la podrida no siempre es posible conocer qué cartas son firmes, ya que quedan varias en el mazo sin repartir.

mano Conjunto de cartas que se reparten a cada jugador. Juego parcial que se juega con esas cartas. Jugador siguiente al dador que tiene la salida y es el primero en pedir. Jugador que tiene la salida en una baza por haber ganado la anterior.

marcador Cualquier utensilio empleado para indicar el número de bazas pedidas por un jugador.

pedidas Bazas que un jugador ha indicado que ganaría en la mano en juego.

pedir Indicar el número de bazas que un jugador cree que va a ganar.

refallar Jugar un triunfo más alto que el jugado por otro jugador anterior.

salida Primera carta que se juega en una baza. Si no hay triunfo, una baza la gana la carta más alta del palo de salida.

semifallo Palo del que sólo se tiene una carta.

servir Asistir.

triunfo Palo de valor especial, ya que sus cartas ganan a cualquiera de las del palo de salida. Cualquier carta de ese palo. En una baza en la que hay cartas de triunfo, la ganadora es el triunfo más alto.

rey (K), dama (Q), jota (J), diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos.

El as es la carta superior y gana a todas las de su palo, mientras que el dos es la inferior y es ganada por todas.

Las cartas no tienen ningún valor en puntos, ya que sólo se tiene en cuenta el número de bazas ganadas o perdidas por cada jugador.

EL PALO DE TRIUNFO

En las partidas de podrida, en función del número de cartas distribuidas a los jugadores y el número de éstos que participan en el juego, quedan algunas cartas por repartir. La primera de ellas se descubre para marcar el palo de triunfo. En el caso de que no quede ninguna carta por repartir, lo cual sucede si participan 4 o 13 jugadores, algunas manos se juegan sin triunfo, es decir, no hay posibilidad de fallar, lo cual deberán tener especialmente en cuenta los jugadores ya que es más fácil afirmar un palo largo.

El palo de triunfo tiene un valor especial ya que sus cartas ganan a las de los

otros palos sin importar el índice de las mismas.

LA BAZA

Una baza es un grupo de cartas formado por una carta de cada jugador que ha sido jugada en un turno determinado; una baza está formada pues por tantas cartas como jugadores participen en la partida.

En cada baza tendrá gran importancia la carta de salida jugada por el mano, que será el jugador siguiente al dador –generalmente el de la derecha, ya que se suele jugar de derecha a izquierda– para la primera baza; para las siguientes, el jugador mano será el ganador de la baza anterior.

Una vez que el mano ha jugado una carta, el resto de los jugadores deben jugar por turno una de las suyas. La única obligación es la de asistir, es decir, jugar carta del mismo palo; no es necesario montar (jugar carta superior), fallar (jugar triunfo) si no se puede asistir, o pisar (refallar con un triunfo más alto, después de un fallo anterior). Si un jugador no puede asistir, por no tener carta del palo de salida, puede echar una carta de cualquier palo (descartarse) y eliminar así posibilidades de hacer bazas que no le interesan de acuerdo con sus previsiones.

Si el jugador mano sale de un triunfo se dice que arrastra y todos los jugadores que tengan alguno deben jugarlo. Como en cualquier juego de bazas con palo de triunfo, en la podrida los arrastres están destinados a dos fines. Por una parte, hacer que no cumplan sus previsiones los que esperaban ganar baza jugando triunfo en un palo del que estaban fallo (no tenían cartas); por otra parte, evitar que sean falladas las bazas que se intentan hacer con cartas firmes de palos distintos al de triunfo.

Una vez completada una baza, el ganador de la misma la coloca frente a sí –boca abajo– y sale de una carta para la siguiente baza. El ganador de la baza, en caso de que no haya ningún triunfo, es el jugador que ha echado *la carta más alta del palo de salida*; si hay triunfo, el ganador es el jugador que ha echado *el triunfo más alto*. Así, sólo resultan determinantes en la baza el palo de salida y el de triunfo; las cartas de otros palos no cuentan, por lo que se denominan descartes.

PREVISIONES Y PETICIONES

Una vez efectuado el reparto y a la vista del palo de triunfo, los jugadores calculan el número de bazas que pueden ganar con sus cartas. A continuación, y antes de empezar a jugar las bazas, los jugadores hacen públicas estas previsiones. Para ello se utilizan unas fichas o marcadores, preferiblemente lo bastante pequeños como para que puedan ocultarse en el puño (pueden tratarse de las mismas «piedras» que se utilizan en el juego del mus para llevar la contabilidad).

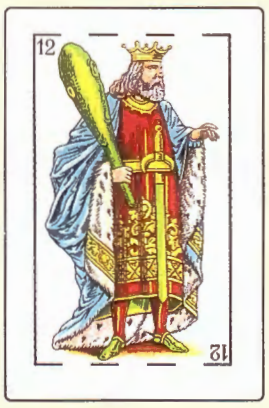
Hay dos modos de hacer estas previsiones: abiertamente, por turno a partir del mano hasta el repartidor, o «a escondidas».

En el primer caso, cada jugador en su turno toma del centro de la mesa un número de marcadores igual al del número de bazas que calcula que ganará en esa mano, cantidad que cantará, es decir, pronunciará en voz alta. Los otros jugadores de-

SABÍA QUE...

...EL MEJOR JINETE ES EL CABALLO DE BASTOS

Del mismo modo que «cada maestrillo tiene su librillo», también cada diseñador tiene su estilo y sus características, distintas de las de otros diseñadores, cuando son originales. Esta afirmación puede comprobarse al observar las barajas de diversos fabricantes. Podrá verse que dentro de una misma concepción general, los modelos son distintos y sin embargo los naipes son perfectamente identificables por los jugadores con un solo vistazo. En la actualidad, la baraja española más popular es la número 1 del catálogo de Naipes Fournier. Las largas horas observándolas han llevado a los jugadores a ver ciertas curiosidades en ellas que se han traducido en apodos y expresiones identificativas. Así, el caballo de bastos (en realidad el caballero) es el mejor jinete porque no usa espuelas; el rey de bastos es el tuerto porque sólo muestra un ojo y la sota de oros es la más decente por el afeminado modo en que cruza las piernas. Si se comparan estas cartas con las de la primera baraja de Fournier (la de 1868), puede comprobarse que ya entonces el caballo de bastos era el del mejor jinete y que el rey de bastos era tuerto, aunque también lo era el de oros. Por el contrario, la sota de oros aún no había cruzado decorosamente las piernas.



ben estar atentos a que el número cantado coincida con el de los marcadores tomados; en caso contrario, harán rectificar uno de los dos valores al jugador en cuestión. Como en esta modalidad no hay que ocultar las fichas, pueden utilizarse las propias de las apuestas en el poker y otros juegos similares, de mayor tamaño. Cuando un jugador indica el número de bazas que va a hacer y toma los marcadores correspondientes se dice que «pide».

Cuando las peticiones se hacen públicamente, como se sigue el turno de juego para hacerlo, cada jugador puede orientar sus previsiones a partir de las de los jugadores anteriores. Así, si hay muchas peticiones y tiene cartas altas, puede deducir que esas peticiones están hechas confiando en triunfos y fallos, por lo que seguramente sus cartas no valdrán para ganar baza. Por ello, para eliminar la ventaja que tiene el último jugador al pedir, por conocer todas las peticiones anteriores, se establece la limitación de que con su petición no pueda hacer que el número total de bazas pedidas por todos los jugadores sea igual al número de bazas en juego. Esta desigualdad puede ser de una o más bazas.

En el segundo caso, la modalidad a escondidas, todas las peticiones se hacen al mismo tiempo, por lo que ningún jugador tiene la ventaja de

MÁXIMO DE CARTAS POR JUGADOR Y NÚMERO DE MANOS DE UNA PARTIDA

Jugadores	*Máximo de cartas por jugador*	*Número de manos de la partida*
3	17 (queda la pinta del triunfo por repartir)	35
4	13 (no hay triunfo)	28
5	10 (quedan 2 cartas: la pinta y otra)	23
6	8 (quedan 4 cartas sin repartir)	20
7	7 (quedan 3 cartas sin repartir)	19
8	6 (quedan 4 cartas sin repartir)	18

conocer las peticiones de los jugadores anteriores (obsérvese que el mano siempre pide a escondidas, ya que desconoce las peticiones de los otros jugadores). En este caso el número de bazas pedidas puede coincidir con el de las bazas en juego; el último en pedir –el dador– sólo lo hará en función de sus cartas y no de las peticiones de los otros. Cuando se pide a escondidas, cada jugador toma, sin que los demás lo adviertan, un número de fichas o marcadores igual al número de bazas que cree que ganará y los mantiene ocultos en la mano. Sólo podrá utilizarse una mano; para evitar malentendidos resulta conveniente decidir previamente si será la derecha o la izquierda. Una vez todos los jugadores tienen los marcadores colocan sus puños claramente visibles sobre la mesa; se procede entonces a mostrar las fichas y a depositarlas sobre el tapete de juego, al tiempo que cada jugador canta su número de fichas. Si el número de fichas de un jugador no coincide con las cantadas, tendrán prioridad las fichas y deberá rectificar el canto, que es sólo indicativo para los otros jugadores. Entonces se procede al recuento de las fichas para conocer si el número de bazas pedidas coincide con el de bazas que se van a jugar o si el juego será a la alta o a la baja.

Algunos jugadores establecen en sus partidas que siempre se pida a escondidas. En cambio otros prefieren que nunca se haga, lo cual provoca algunos problemas para el dador en las manos de pocas cartas. La opción más recomendable es dejar a criterio del dador de la mano si habrá de ser a escondidas o no, ya que es a él a quien mayoritariamente afectan las ventajas y desventajas. En cualquier caso, la decisión de pedir a escondidas sólo puede hacerse antes de mirar las cartas.

Juego a la alta. Cuando hay más bazas pedidas por los jugadores que bazas en juego se dice que el juego es a la alta. En este caso, uno o más jugadores fallarán en sus previsiones, ya que no hay bazas suficientes para todos. Puede suceder además que algún jugador que no esperaba hacer una baza la haga, ya que los jugadores intentarán ganar sus bazas con cartas intermedias para apurar sus posibilidades, con lo que el déficit de bazas será aún mayor.

Juego a la baja. Se dice que el juego es a la baja cuando hay menos bazas pedidas de las que hay en

juego. En este tipo de juego es muy importante el control de las cartas medianas, así como de los triunfos pequeños, ya que pueden proporcionar bazas inesperadas.

VALOR DE LAS BAZAS Y PREMIOS

Aunque el valor absoluto de las bazas de la podrida es siempre el mismo, 3 puntos, el valor relativo (es decir, si esos 3 puntos son positivos o negativos) de ellas depende de las previsiones realizadas. Así, si el número de bazas ganadas coincide con las previsiones, es decir, con las bazas pedidas, que se señalarán con los marcadores tomados (se suelen ir colocando uno por uno encima de las bazas ganadas), cada baza valdrá 3 puntos positivos. En cambio, si el número de bazas no coincide (tanto si el jugador ha ganado de más o de menos) con el de las peticiones, sólo se tienen en cuenta las bazas erróneas, que valdrán cada una 3 puntos negativos. Por tanto, si se fallan las previsiones señaladas con los marcadores, la puntuación es negativa.
Además del valor de las bazas ganadas, cuando se aciertan las previsiones hay un premio de 10 puntos.
Por tanto, para ganar en la podrida no sólo es necesario acertar las previsiones; hay que obtener además el máximo de bazas posible.

LAS MANOS DE LA PODRIDA

Una partida de podrida se juega en una serie variable de manos o juegos parciales. Su número depende del de los jugadores. En la primera mano se reparten las 52 cartas de la baraja entre todos los jugadores, de una en una, de manera que a cada uno le corresponda la misma cantidad de cartas y queden sin repartir las menos posibles. A lo largo del juego, en cada baza se irá disminuyendo una carta en cada reparto hasta llegar a jugar una mano con sólo una baza, es decir, en la que sólo se habrá repartido una carta a cada jugador. A partir de esta mano vuelve a crecer el número de cartas que se da a cada jugador, de una en una en cada mano, hasta llegar al máximo posible de cartas por jugador. Pero ahora no se jugará sólo una de estas manos como al principio, sino que cada jugador debe ser el mano y el dador en una de ellas; por tanto, se jugarán tantas manos «máximas» como jugadores haya.

LA ANOTACIÓN

Llevar las cuentas y la anotación de la podrida no es muy complicado, pero sí entretenido. Dado lo prolongado de la partida y el elevado número de manos que se juega, quien lleve el tanteo debe hacerlo con atención y ser metódico y cuidadoso, procurando que las puntuaciones queden alineadas tanto en sentido vertical como en sentido horizontal.
Para realizar la anotación se usa una tabla de doble entrada. Suele dividirse la hoja de anotación en columnas, de las que habrá una más que jugadores. La primera, generalmente la de la izquierda, se usará para indicar el número de cartas que corresponde a la mano; también es conveniente incluir alguna marca –por ejemplo una inicial– relativa al dador, para no perder el control del orden de juego. En las siguientes columnas se irá anotando la puntuación del juego

y la suma acumulada con el tanteo anterior.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Tras sortear al primer dador y establecer quien será el anotador, se procede a barajar y repartir las cartas para el primer juego.

Una vez observadas las cartas, los jugadores hacen sus previsiones e indican cuántas bazas creen que van a ganar, a escondidas o por turno según haya establecido el dador.

Luego se juegan las bazas correspondientes y se procede al recuento y anotación del juego.

Finalmente se recogen las cartas, se barajan y se procede al siguiente reparto, que hará el jugador siguiente al anterior dador y en el que se dará una carta menos.

El proceso seguirá de este modo hasta que se haya jugado la mano en la que sólo se reparte una carta por jugador y por tanto sólo se juega una baza. A partir de esta baza, se aumentará una carta en cada reparto hasta llegar nuevamente al número máximo, que se jugará tantas veces como jugadores haya, de modo que cada uno de ellos haya podido ser mano y dador para compensar las posibilidades.

EL GANADOR

El ganador de la partida es el jugador que al término de la misma ha conseguido acumular más puntos. Puede haber empate entre dos o más jugadores.

LAS VARIANTES DE LA PODRIDA

Una variante muy practicada, que sólo se recomienda cuando se quiere acortar el juego, es la del juego inverso, es decir, empezar dando una carta en la primera mano, ir aumentando una carta en cada mano hasta llegar al máximo, jugar tantas manos máximas como jugadores haya y, finalmente, ir disminuyendo una carta en cada mano hasta terminar el juego. El resultado de esta variante depende mucho más de la suerte que el juego normal, ya que el resultado de las manos de pocas cartas depende en gran manera de la suerte: de si hay pocos o muchos triunfos y de las cartas que haya en juego del mismo palo que las que tiene el mano, ya que éste tiene la salida.

Otra variante se refiere únicamente al juego de la mano en la que sólo se tiene una carta. Los jugadores se la colocan en la frente sin mirarla. De este modo cada jugador ve las ajenas, pero no la propia (aunque el jugador mano debe seguir pidiendo a ciegas, por lo menos ve si hay muchos o pocos triunfos y si son muy altos o no).

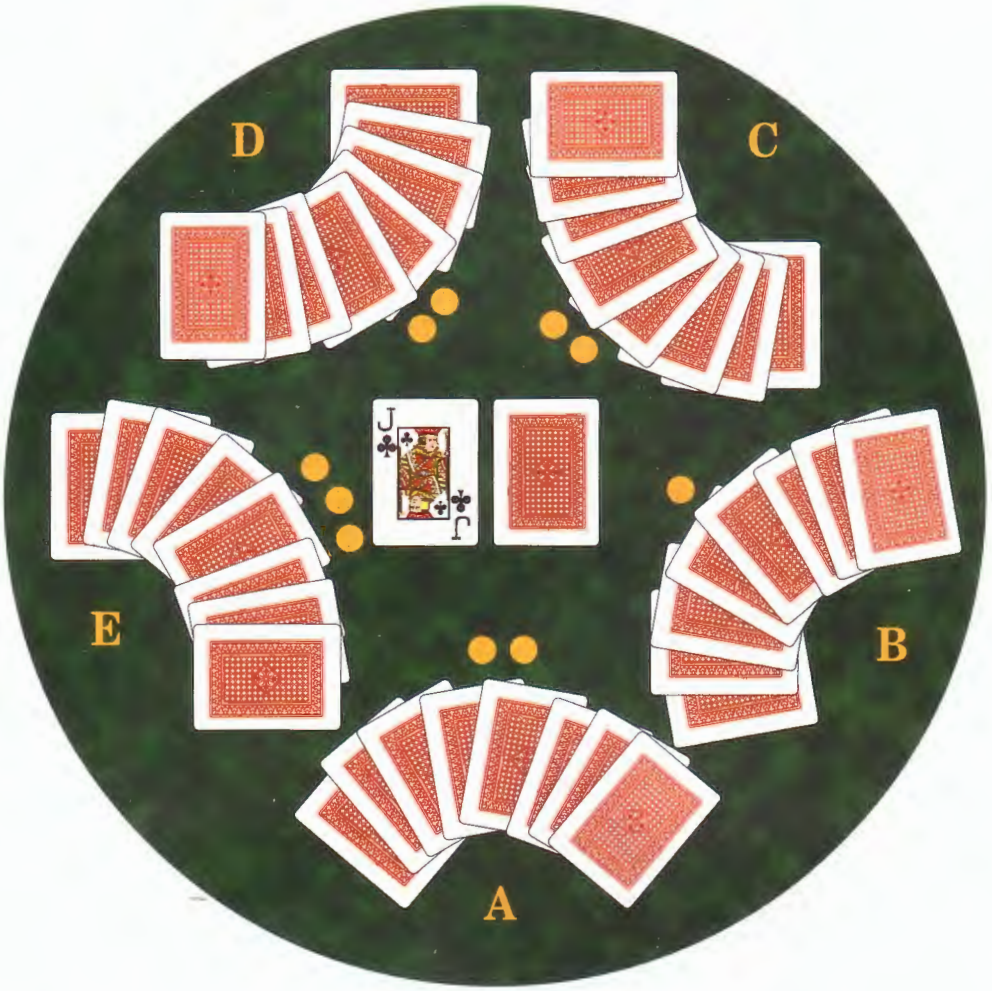
Otra variante se refiere a las manos máximas cuando son cuatro los jugadores. Si juegan cuatro no hay pinta. En este caso en lugar de jugar las últimas cuatro manos sin triunfo, en cada turno el jugador mano indica el triunfo (o bien se señala con la carta de corte, o con cualquier otra carta que prefieran los cuatro jugadores).

PARTIDA COMENTADA

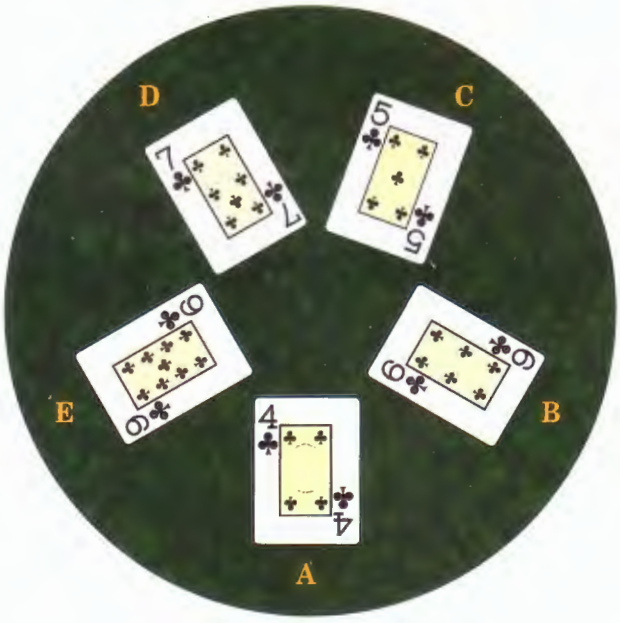
Una partida de podrida suele ser bastante larga, ya que se compone de numerosas manos, cada una de ellas con las siguientes fases: reparto y señalización de triunfo, petición de bazas de los jugadores, juego de las bazas de la mano y, finalmente, anotación. La mecánica de cada una de las manos es similar, sólo varía en ellas el modo en que cada jugador juega sus cartas, ya que debe adaptar su estrategia a las que le han dado y a las peticiones hechas por todos los jugadores, incluyendo la suya propia. En la partida que se comenta a continuación se desarrolla una mano de ocho cartas entre cinco jugadores. Esta es una mano intermedia, en la que algunas de las actuaciones de los jugadores vienen determinadas por el estado de su puntuación en relación con los otros jugadores, es decir, sus peticiones dependen, además de las cartas, de si van ganando o perdiendo, y de si, por lo tanto, les interesa conservar y mantenerse prudentes o prefieren arriesgar para tratar de recuperar los puntos de desventaja que tienen.

1 El jugador E da ocho cartas a cada jugador, incluyéndose él mismo, y descubre la carta siguiente del mazo para que todos vean cuál es el palo de triunfo. En el mazo quedan 11 cartas «dormidas».

2 Los jugadores van tomando fichas para indicar las bazas pedidas, ya que E no ha indicado que esta operación se realizara a escondidas. A pide 2 bazas; B, 1 baza; C, 2 bazas; D, también 2 bazas. Cuando el turno le llega a E, éste puede pedir las bazas que quiera, excepto una, ya que el total de bazas pedidas es 7. Como pide 3, el total de las pedidas por los jugadores es 10, por lo que faltarán 2 bazas para cubrir todas las peticiones.



3 A sale de tréboles para eliminar los triunfos de los jugadores y evitar que le fallen sus dos posibles cartas ganadoras. Gana la baza el jugador E con el nueve de triunfo.



4 E vuelve a arrastrar con el rey. Gana la baza el jugador D con el as de triunfo. Ya han salido nueve triunfos, más la jota –la muestra–, por lo que quedan sólo tres por salir.

5 El jugador D sale del diez de diamantes y gana la baza C con el as. Después de haber salido tantos triunfos, los jugadores ya no podrán ganar las bazas que esperaban fallar, por lo que uno de los objetivos de los jugadores es eliminar sus cartas intermedias.

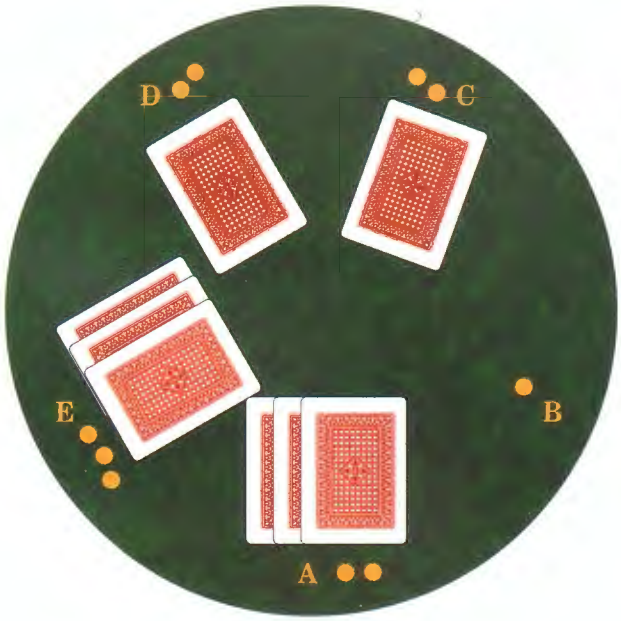
6 El jugador C sale del cinco de corazones en un intento de afirmar su rey (basta que aparezca el as de corazones) y conseguir así su segunda baza. Gana el jugador A con el as de corazones, mientras E descarta una pica. Sólo falta B por ganar una baza.

7 El jugador A vuelve a salir de corazones; el jugador C pone el rey esperando ganar la baza. Sin embargo, la gana el jugador E con el tres de triunfo. Este jugador se enfrenta al problema de no descartar demasiado y no poder ganar las bazas, o bien de quedarse con muchas cartas firmes y ganar demasiadas.

8 El jugador E sale del as de picas para ganar su tercera baza y luego jugar una carta pequeña de picas, esperando de este modo no pasarse. Observa que el jugador D descarta una carta de corazones, por lo que supone que este jugador esperaba fallar las picas para conseguir su segunda baza.

9 En la penúltima baza el jugador E sale del dos de picas. Aunque no quedan muchas picas, ve que la baza la gana el jugador A con su jota. Si tampoco éste hubiese tenido picas, el jugador E habría ganado la baza con su dos y también se hubiera llevado la última.

10 Tras ganar la penúltima baza con la jota de picas, el jugador A sale con el rey de diamantes confiando en que algún jugador al que aún le falta una baza tenga uno de los triunfos que quedan por aparecer. Sin embargo, nadie tiene triunfo y A gana la baza.



11 Después de haber jugado las ocho bazas es el momento del recuento final y la anotación de los puntos conseguidos, o perdidos, por cada uno de los jugadores. El jugador A ha ganado una baza más de las pedidas; B, C y D han conseguido una menos; sólo E ha cumplido sus previsiones.

Una de las cosas que hay que tener en cuenta en el juego de la podrida es el concepto de palo largo y palo corto. Para ello primero hay que considerar el promedio de cartas del palo que corresponde a cada jugador. En general, si se tienen más cartas que el promedio, el palo es largo. Si se tienen menos, el palo es corto. Sin embargo, también hay que tener en cuenta que queda un cierto número de cartas en el mazo sin distribuir (en el argot clásico se dice que están «dormidas»), lo cual altera estos cálculos, al tiempo que puede convertir en firmes cartas insospechadas por no quedar superiores del palo.
Otros factores que deben tenerse presentes son si se juega a la alta o a la baja y si conviene arrastrar.

EL PIQUET

El piquet es un juego francés cuyos orígenes se remontan al siglo XV. Se conocía como el *cent*, de donde deriva su nombre español de «juego de los cientos». Desde el siglo XVI está considerado como el mejor juego para dos personas.
Se dice que era uno de los pasatiempos predilectos del rey Carlos VII de Francia y también Rabelais lo cita como una de las diversiones de Gargantúa.
No se conoce el origen exacto de su nombre actual, que para algunos deriva de cierto personaje del siglo XVII, Charles Piquet, notario de Troyes, que codificó sus normas. Otros creen que es una modificación del nombre del palo de picas (*pic* en francés), aunque este palo no tenga una importancia singular en el juego.

OBJETIVO DEL JUEGO

Acumular puntos mediante combinaciones de cartas superiores a las del contrario y bazas.

El piquet, por la variedad e interés de sus lances, es considerado como el juego más adecuado para dos jugadores.

Origen: **Francia**
Baraja: **francesa o inglesa**
N° de naipes: **32**
Jugadores: **2**
Duración de la partida: **deben acordarla los jugadores**
Dificultad: ♣♣♣
Tipo de juego: **combinaciones y bazas**

NÚMERO DE JUGADORES

El juego del piquet está considerado como el más adecuado para dos jugadores, aunque la complejidad de sus reglas le ha restado popularidad en favor de otros juegos similares para dos jugadores, como el gin rummy. También existen variantes o adaptaciones para tres o cuatro jugadores.
Se denomina con el término «el mayor» (*l'ainé)* al dador y con el de «el joven» (*le cadet*) al jugador mano.
Como ser el dador es desventajoso, se suele sortear el primer dador y alternar los siguientes. El modo tradicional de efectuar el sorteo es tomando cada uno de los jugadores un grupo de cartas, en el que por lo menos debe haber dos, y enseñar la inferior. El que tiene la carta más pequeña pierde y se convierte en el dador inicial.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al piquet se utiliza la clásica baraja francesa reducida de 32 cartas, que también se emplea en otros juegos franceses típicos como la belote.

Esta baraja consta de los cuatro palos franceses (picas, corazones, diamantes y tréboles), cada uno de ellos compuesto por ocho cartas: as, rey, dama, valet, diez, nueve, ocho y siete, por lo que es fácil observar que si no se dispone de una baraja especial de 32 cartas, bastará retirar desde el dos hasta el seis de cada palo (cinco cartas –dos, tres, cuatro, cinco y seis– por palo) de una baraja francesa o inglesa de uso normal.

VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS

Las cartas numerales tiene el valor señalado por su índice; las figuras valen 10 puntos cada una y los ases 11 puntos. Este valor de las cartas sólo sirve cuando los dos jugadores tienen una misma combinación; en este caso, gana el jugador que tiene la combinación formada por cartas de mayor valor.
El orden de las cartas es el habitual, con el as como la carta mayor y el siete como la menor, es decir, de mayor a menor: as, rey, dama, valet, diez, nueve, ocho y siete. El orden de las cartas sirve para conocer

la carta ganadora de una baza, ya que las de orden superior ganan a las inferiores, de modo que el as gana a todas y el siete pierde contra todas, aunque sólo son comparables las cartas del mismo palo.

LAS COMBINACIONES

Hay tres tipos de combinaciones que los jugadores declaran y por las que reciben tantos: el punto, las secuencias y los tríos-cuartetos.

El punto. Es el número de cartas (no necesariamente consecutivas) del palo más largo. El joven –el jugador que no ha dado– anuncia su punto («cinco cartas», por ejemplo), es decir, el número de cartas que tiene en su palo más largo. Si el otro jugador, el mayor, no tiene un palo de igual o mayor longitud, dice «son buenas»; si tiene un palo más largo, dice «no valen»; finalmente, si su palo largo es de igual longitud que el del joven, pregunta, «¿cuánto valen?», a lo que el primero contesta con el valor de las cartas que componen el punto. Nuevamente, el mayor dispone de las respuestas «son buenos» o «no valen» si el valor en puntos de las cartas de su palo largo es inferior o superior, respectivamente. Finalmente, si los dos jugadores tuvieran la misma suma de tantos en las cartas del punto, el mayor diría «pagadas» o «iguales», indicando que la combinación es nula. Ninguno de ellos se anotaría punto alguno por ella.

La secuencia. Es una serie de cartas consecutivas del mismo palo. Debe tenerse en cuenta que el punto no excluye la secuencia o viceversa, ya que son combinaciones independientes, aunque pueden hacerse con las mismas cartas. Por ejemplo, una secuencia de cinco cartas es un punto de cinco cartas si el palo de la secuencia es el más largo, aunque se pueden tener más cartas en este palo no consecutivas, por lo que no formarán parte de la secuencia, pero sí del punto.

Las secuencias se anuncian según el número de cartas que las forman, que deben ser tres como mínimo. De menor a mayor son:

- *tercera, tercia* o *secansa*, formada por tres cartas y que vale 3 tantos;
- *cuarta*, formada por cuatro cartas y que vale 4 tantos;
- *quinta*, formada por cinco cartas y cuyo valor es de 15 tantos;

VOCABULARIO ESPECÍFICO

ainé Nombre original francés del dador en el piquet.
cadet Nombre original francés del jugador mano en el piquet.
cuarta Secuencia formada por cuatro cartas.
joven *Cadet*, jugador mano.
mayor Secuencia que se inicia con el as. A igualdad de longitud, es la de más valor en el juego del piquet. También es el apelativo del dador.
menor Secuencia que termina con un siete.
octava Secuencia formada por las ocho cartas de uno de los palos.
pagada Jugada que queda empatada entre los dos jugadores y que, por tanto, ninguno de ellos cobra.
punto Primera de las combinaciones de cartas que se discuten en una partida de piquet, en la que los jugadores compiten por el palo más largo.
quinta Secuencia formada por cinco cartas.
real Secuencia que se inicia con el rey.
secuencia Serie de cartas consecutivas de un mismo palo.
sexta Secuencia formada por seis cartas.
séptima Secuencia formada por siete cartas.
tercera Secuencia formada por tres cartas. Es la de longitud mínima.
trío Combinación formada por tres cartas del mismo índice.
¿valor? Pregunta que plantea el mayor al joven cuando tiene una combinación de igual longitud que la anunciada por el joven. También puede preguntar, en el mismo sentido, *¿cuánto valen?*

VALOR DE LAS CARTAS

As	11 p.
Rey	10 p.
Dama	10 p.
Valet	10 p.
Diez	10 p.
Nueve	9 p.
Ocho	8 p.
Siete	7 p.

ORDEN DE LAS CARTAS

En todos los palos, de mayor a menor:
As
Rey
Dama
Valet
Diez
Nueve
Ocho
Siete

• *sexta*, formada por seis cartas y que vale 16 tantos;
• *séptima*, formada por siete cartas y que vale 17 tantos;
• *octava*, formada por ocho cartas, con un valor de 18 tantos.

Una secuencia no es buena cuando el adversario anuncia otra secuencia de mayor valor. Si los dos tuvieran octava o dos series del mismo valor, ninguno se anotaría la secuencia.

Las secuencias indicadas se clasifican según su carta de mayor rango:
• *mayor*, la que se inicia con el as;
• *real*, la que se inicia con el rey;
• *de dama*, la iniciada con la dama;
• *menor*, la que se inicia con una carta menor que las anteriores.

El jugador que tiene la secuencia superior cuenta los puntos de ésta y de todas las otras que tuviera. Por ejemplo, si un jugador tiene una cuarta real y una tercera, y el otro jugador una cuarta de dama, el primero contaría los tantos de la cuarta real (4), a los que añadiría los 3 de la tercera, con lo que se anotaría un total de 7; en cambio, el otro jugador no se anota nada por la secuencia.

Los tríos-cuartetos. Se llama trío, o *brelán*, la combinación formada por tres cartas del mismo índice. Un cuarteto, o *catorce*, es un grupo de cuatro cartas del mismo índice.

En el piquet sólo se valoran los tríos y cuartetos de ases, reyes, damas, valets y dieces, por lo que los de sietes, ochos y nueves no valen nada.

El valor en puntos de los tríos es 3 y el de los cuartetos 14 (de donde procede el nombre que también se utiliza para denominarlos).

Esta combinación la gana el jugador que tuviera el mayor catorce, que contaría también los puntos de los tríos que tuviera. Si ningún jugador tiene catorce, gana el jugador que tiene el mayor trío, que contará entonces todos los que tenga.

En esta combinación no puede haber empate, pero es posible que ningún jugador tenga trío o cuarteto.

EL CARTEO

Después de los anuncios de las diversas combinaciones, empieza el carteo o juego de las bazas.

El jugador mano en el carteo, y por tanto el primero en jugar, es el joven. En las siguientes bazas el mano es el ganador de la baza anterior.

El mano puede jugar la carta que quiera y el otro jugador debe asistir, es decir, jugar carta del mismo palo, si le es posible; si no puede asistir, ha de jugar cualquiera de sus cartas (descartar). Gana la baza la carta más alta del palo de salida.

Los jugadores se anotan 1 tanto por salir en la baza y otro tanto por ganarla, excepto la última baza, que proporciona 2 puntos al jugador que la gane.

De ello se deduce que el joven tiene la ventaja de la salida en la primera baza y puede desarrollar su palo largo. Pero además, sólo por tener la salida, ya recibe 1 punto.

LOS AZARES

Son premios que dependen totalmente de la suerte que se haya tenido en la distribución de las cartas. Son tres: *pique, repique* y *capote*.

El pique o sesenta. Este azar sólo puede cobrarlo el joven, si consigue llegar a 30 puntos, con los anuncios y el carteo, antes de que el mayor consiga hacer algún punto. Si el joven lo logra, recibe 30 puntos extras y su cuenta pasa de los 30 a los 60 puntos.

El repique o noventa. Este azar puede ganarlo cualquiera de los dos jugadores, que debe conseguir 30 puntos sólo con las combinaciones, es decir, sin el carteo, antes de que el

jugador contrario consiga 1 punto. Si el joven consiguiera 30 puntos con el carteo, sería pique y no repique; en cambio, si el mayor no consigue los 30 puntos sólo con sus combinaciones, no puede dejar a cero al joven, ya que éste se anota 1 punto al jugar la primera carta. El premio por el repique son 60 puntos; la cuenta del que lo da pasa entonces de 30 a 90 puntos.

El capote. Consiste en ganar todas las bazas en juego. El jugador que da capote se anota 40 puntos, además de los conseguidos (salida y baza) durante el carteo.

OTROS PREMIOS

Cartas blancas. El jugador que no tiene figuras (reyes, damas o valets) entre las cartas que le han sido distribuidas inicialmente, las muestra en su turno al jugador contrario y se anota 10 puntos. Este premio se anota antes del punto y por tanto impide que el contrario pique o repique. Por otra parte, obsérvese que, aunque es la carta más alta, la presencia de uno o más ases no es obstáculo para tener cartas blancas y anotarse los 10 puntos del premio.

Las diez de cartas. El jugador que consigue hacer más bazas se anota 10 puntos de premio, excepto si hace capote, ya que en este caso los 10 puntos ya están incluidos en los 40 de su premio.

INICIO DEL JUEGO

El reparto. En el piquet es particularmente desventajoso ser el dador y no jugar el primero, por lo que hay que sortear el primer dador e ir alternando los siguientes repartos, dejando siempre abierta la posibilidad de la vuelta, es decir, de que se igualen el número de repartos de cartas. Por ejemplo, con cinco repartos de cartas (tres de un jugador y dos de otro), es posible que uno de los jugadores alcance la cantidad de puntos establecida para ganar la partida. Debe haber entonces la posibilidad de un sexto reparto, a menos que el jugador que tenga la salida sea el que está ganando la partida.

El jugador que da, el mayor, baraja las cartas, las da a cortar al joven, reparte de dos en dos doce a cada uno empezando por el joven, y deja las ocho restantes en el centro de la mesa, en dos grupos de cartas que coloca cruzados. El superior será de cinco cartas y el inferior de tres.

El descarte. Cada uno de los jugadores, por turno –primero el joven y luego el mayor–, debe descartar obligatoriamente una de las cartas que ha recibido en el reparto inicial y sustituirla por otra de la baceta.

Antes de hacer el descarte los jugadores deben anunciar si tienen cartas blancas para cobrar los 10 puntos de premio por este lance.

Además del descarte obligatorio, el joven puede descartarse de un máximo de otras cuatro cartas (cinco en total), que sustituye por las superiores de la baceta; si no toma las cinco que le están reservadas, puede mirar las que no toma (una vez ha completado la mano, no antes).

Terminado el descarte del joven, es el turno del mayor, que puede descartarse de siete cartas si el joven sólo ha hecho uso del descarte obligatorio, o sólo de tres si el joven únicamente ha dejado las tres inferiores (que están reservadas para el mayor). Después de completado el descarte, el mayor puede mirar las cartas de la baceta que no ha tomado. Puede mirarlas todas, pero si mira las tres que le estaban reservadas, también el joven tiene derecho a verlas.

Durante el juego, los dos jugadores pueden mirar sus propios descartes en cualquier momento.

DESARROLLO DEL JUEGO

Una vez completadas las manos después del descarte (recuérdese que es obligatorio descartarse por lo menos de una carta), los jugadores ordenan sus cartas por palos y hacen sus anuncios de las combinaciones por orden: punto, secuencia y tríos-cuartetos. El ganador de cada una de ellas se anota los puntos correspondientes. El jugador que anuncia el punto y la secuencia mayores debe mostrar las cartas que forman la combinación; el punto se muestra de inmediato, la secuencia después de jugar la primera carta. Los tríos y cuartetos no es necesario mostrarlos, ya que se ven claramente durante el transcurso del juego.

Una vez jugada la primera carta, ya no pueden rectificarse los anuncios de las combinaciones ni tratar de reparar algún error cometido en ellos.

A continuación, el joven juega una de sus cartas, con lo cual se inicia el carteo. Cada jugador, en el momento de jugar su carta, debe declarar el tanteo que tenía y cómo queda modificado éste por su acción. El joven, que juega el primero, puede anunciar, por ejemplo: «empiezo con tantos puntos, más 1 de la salida». El mayor juega su carta y dice: «Empiezo con tantos puntos y... »; la continuación depende de si gana la baza o no.

El jugador que ha ganado la primera baza se anota 1 punto, que anuncia al recoger la baza, y sale en la siguiente anunciando su tanteo anterior, al que se añade 1 punto por la salida de la baza.

El joven y el mayor siguen jugando sus cartas hasta haber agotado las doce de la mano (recuérdese que el ganador de la última baza se anota 2 puntos). Si un jugador ha logrado llevarse todas las bazas, da capote y se anota los 40 puntos de premio; si no ha conseguido dar capote, pero ha ganado más bazas que el jugador contrario, se anota las diez de cartas; por último, si cada jugador ha ganado seis bazas, hay un empate y ninguno se apunta premio alguno.

Llegado este momento, se procede a la anotación de los puntos finales y se preparan las cartas para el siguiente juego parcial, si no se ha alcanzado el final de la partida.

LA PARTIDA

Al inicio del juego los jugadores convienen la duración de la partida. Ésta puede establecerse en función de un número de puntos (100, 150 o 221) o de repartos de cartas (4 o 6). Las partidas pueden ser *secas* (autónomas) o *ligadas*, en cuyo caso el ganador es el que consigue anotarse dos mangas.

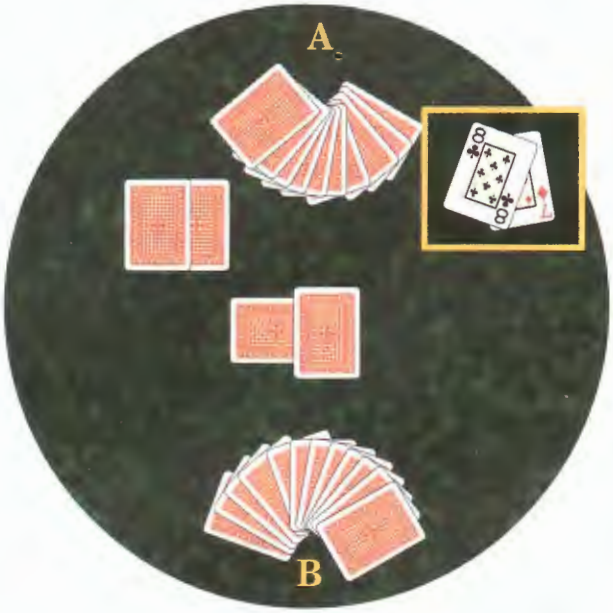
Si la partida se juega a un número de puntos fijado, el ganador recibe del perdedor un número de tantos igual a su puntuación aumentada con la diferencia de puntuación de los dos jugadores.

En el caso de que la partida se juegue a un cierto número de repartos, los puntos que debe recibir el ganador dependen de si ambos *han cruzado el Rubicón* (han conseguido 100 puntos) o no; en el primer caso, el ganador recibe 100 puntos más la diferencia entre las dos puntuaciones; en el segundo, se califica de *Rubicón* al perdedor y éste paga al ganador la suma de las puntuaciones de los dos jugadores aumentada en 100 puntos.

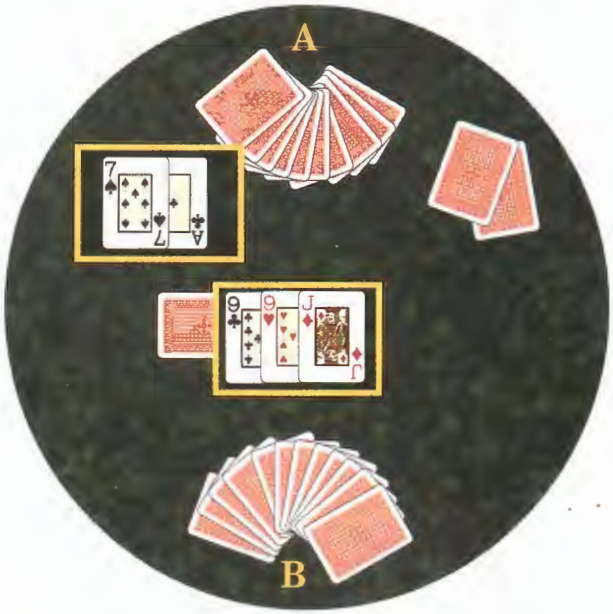
PARTIDA COMENTADA

A continuación se desarrolla una partida de piquet. El jugador B es el dador y, por tanto, será el mayor; el jugador A será el joven y el jugador mano en los anuncios de las combinaciones previos al carteo y en la salida de la primera baza de este carteo (en las siguientes bazas, el jugador mano que tendrá la salida será el jugador que haya ganado la baza anterior). Para esta partida, los jugadores utilizan una baraja inglesa reducida a 32 cartas, es decir, una baraja en la que se han eliminado las cartas del dos al seis.

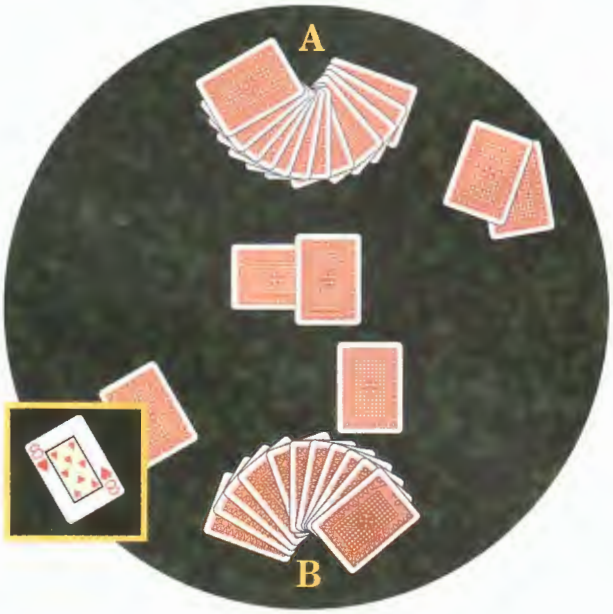
1 Los jugadores han recibido sus doce cartas y las han ordenado por palos, para poder ver fácilmente las combinaciones de punto (palo más largo) y secuencia (serie de cartas consecutivas de un palo).



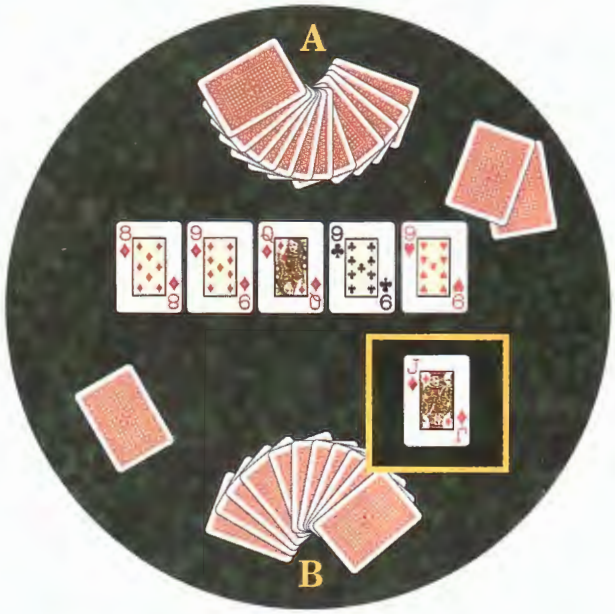
2 El joven procede a descartarse de dos cartas (sólo es obligatorio descartarse de una).



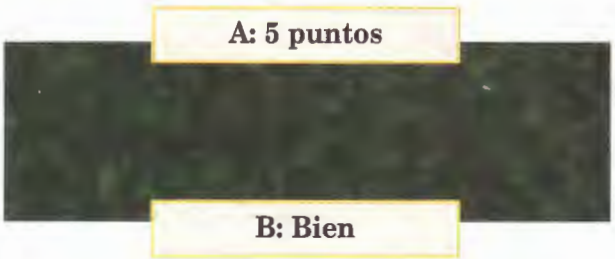
3 Después del descarte, A mira las otras tres cartas a las que tenía derecho.



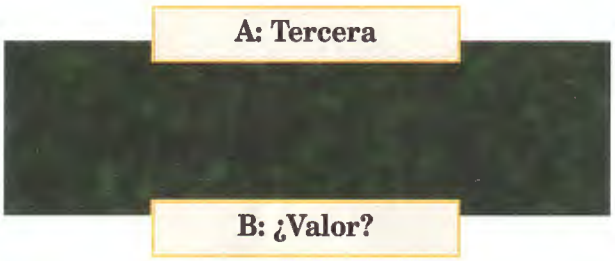
4 Como A se ha descartado de sólo dos cartas, el mayor podría descartarse de seis cartas, pero sólo se descarta de una.



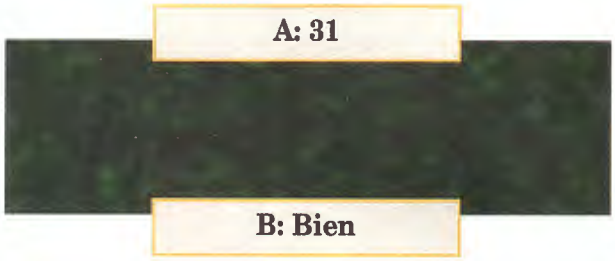
5 Después del descarte, el mayor mira el resto de cartas que quedan sin utilizar, por lo que A también puede verlas.



6 Una vez que los dos jugadores han recompuesto sus manos tras los descartes, empiezan los anuncios de las combinaciones, que siempre son iniciados por el joven. La primera combinación que se anuncia es la de punto (palo más largo), que vale tantos puntos como cartas componen el palo más largo.

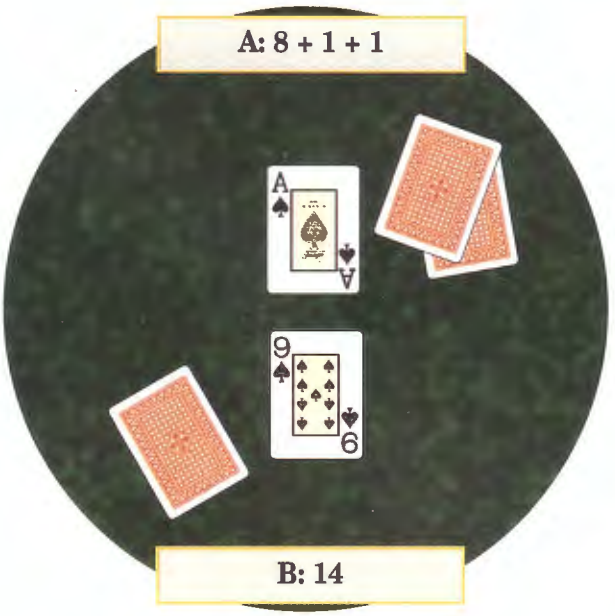


7 El jugador A anuncia su secuencia, que es sólo de tres cartas. Como B también tiene una tercera, pregunta el valor.

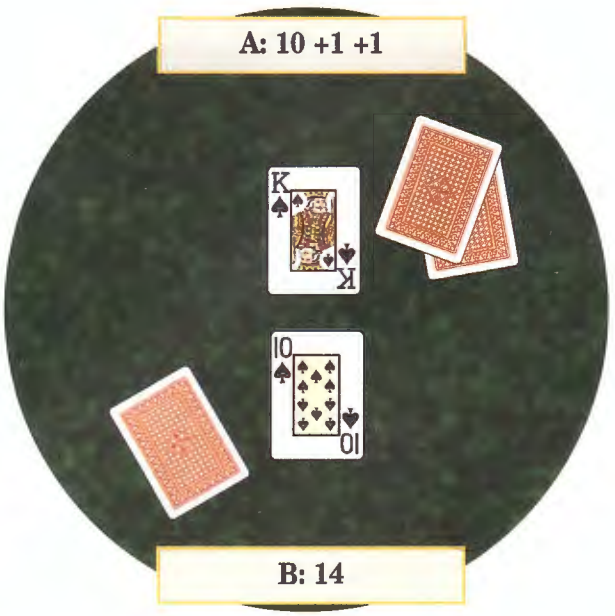


8 El jugador A podría haber dicho igualmente «mayor», ya que la carta inicial de su tercera es un as.

9 Finalmente, el jugador A, el joven, anuncia un trío. Como el jugador B tiene cuatro dieces, es decir, un cuarteto o catorce –ya que este es su valor en puntos–, anuncia que su jugada es mejor.



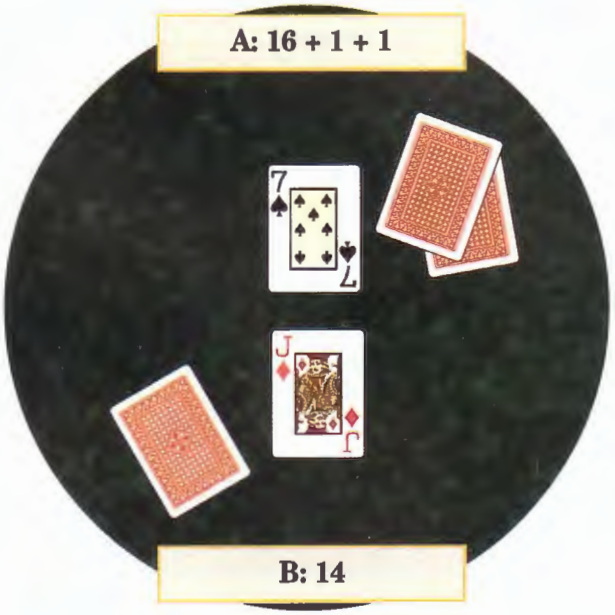
10 El jugador A, el joven o mano, inicia el carteo jugando su palo largo, para tratar de hacer el máximo de bazas. Como tiene cinco cartas de ese palo, B sólo puede disponer de tres; A ganará cinco bazas de picas.



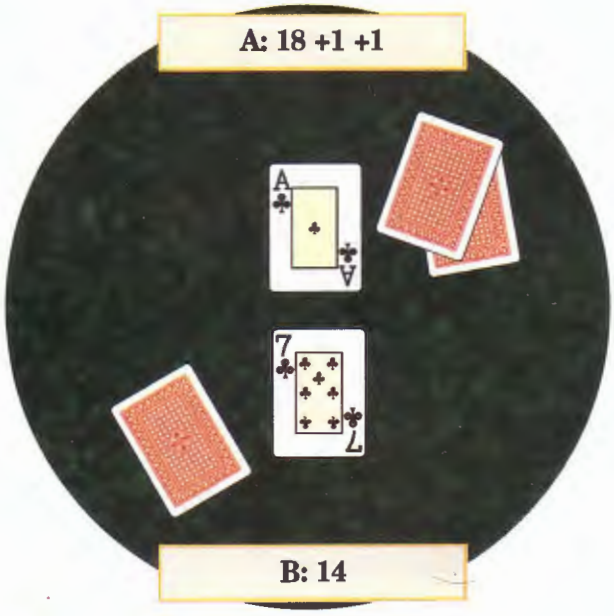
11 Cada baza ganada vale 1 punto y cada vez que un jugador sale gana 1 punto. Por tanto, ganar una baza da 2 puntos (uno de la baza y otro de la salida siguiente), excepto en la última baza, que vale 2 puntos.

12 Los jugadores deben cantar su puntuación cada vez que juegan su carta en el juego de las bazas, y cómo esta puntuación va quedando modificada (por la salida o por ganar la correspondiente baza). Tal como había calculado A, en la tercera carta de picas B juega su última carta del palo.

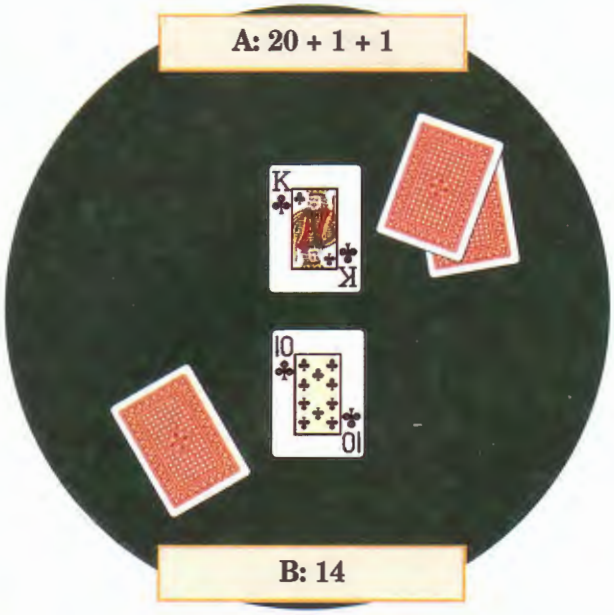
13 El jugador B debe descartarse de alguna de sus cartas. Debe escoger cuidadosamente su descarte para no dejar desprotegido ninguno de sus palos y evitar que el jugador A le dé capote. Por otra parte, no le sirve de nada tener cartas firmes si no consigue que A le dé la posibilidad de salir, es decir, de jugarlas.



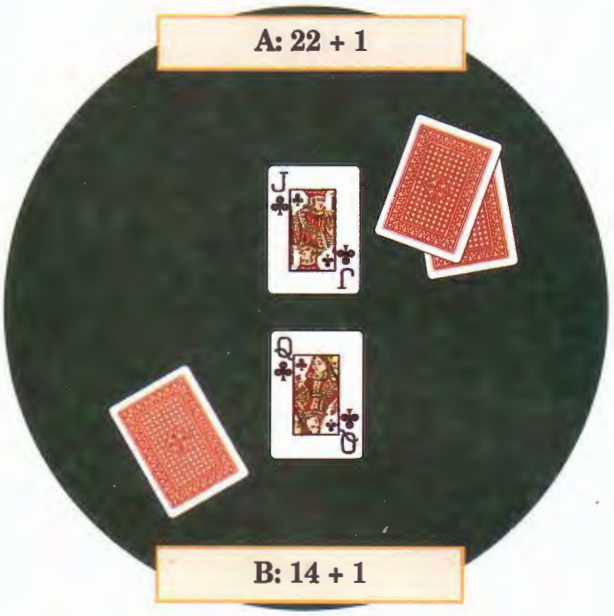
14 Tras jugar las cinco cartas de picas, el jugador A ya ha ganado cinco bazas, por lo que está a sólo dos de ganar los 10 puntos de las cartas, es decir, el premio al jugador que gana mayor número de bazas, para lo que es necesario ganar siete como mínimo.



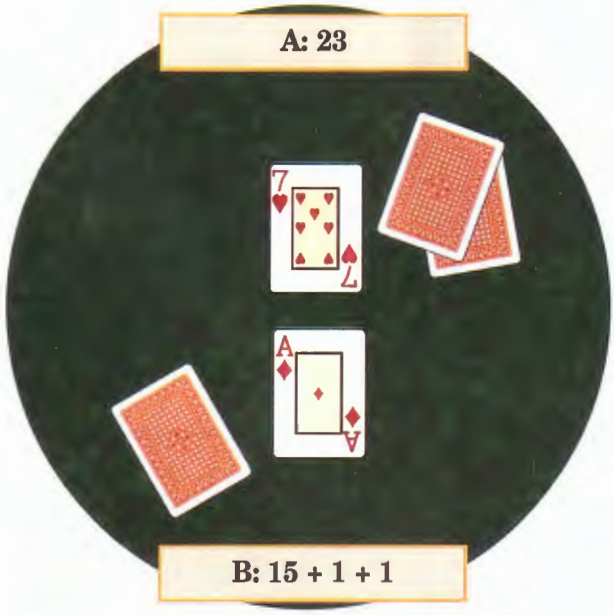
15 El jugador A juega ahora sus cartas firmes del palo de tréboles. Como el jugador A ha visto sus doce cartas y las ocho para reponer los descartes, conoce con bastante exactitud la composición de la mano del jugador B (sólo le falta saber qué carta ha dejado).



16 El jugador A sigue jugando sus cartas de tréboles. La segunda baza de este palo le permite asegurar las diez de cartas, ya que es la séptima baza (cinco de picas y dos de tréboles). Para poder dar capote a B necesitaría tener otro palo largo encabezado por suficientes cartas firmes.

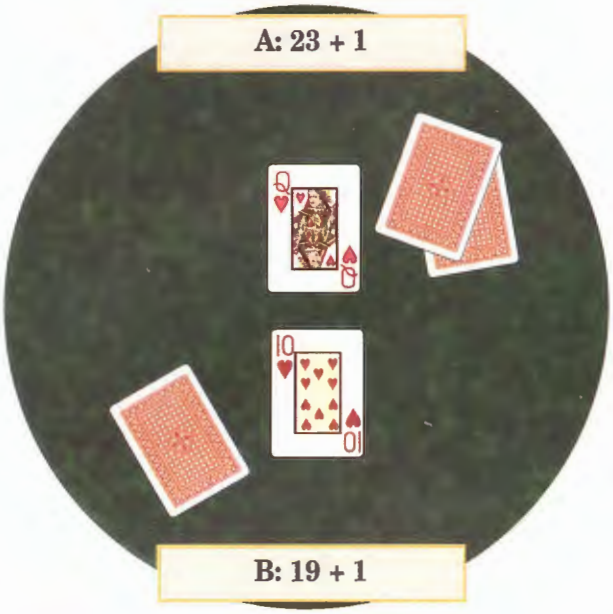


17 El jugador A sólo tiene ahora una carta de tréboles y cuatro de corazones. En cambio, B tiene una de tréboles, dos de corazones y dos de diamantes. Si A jugara uno de sus corazones, B conseguiría ganar una baza con su rey de corazones; por ello, el jugador A sale de tréboles y gana la baza B.



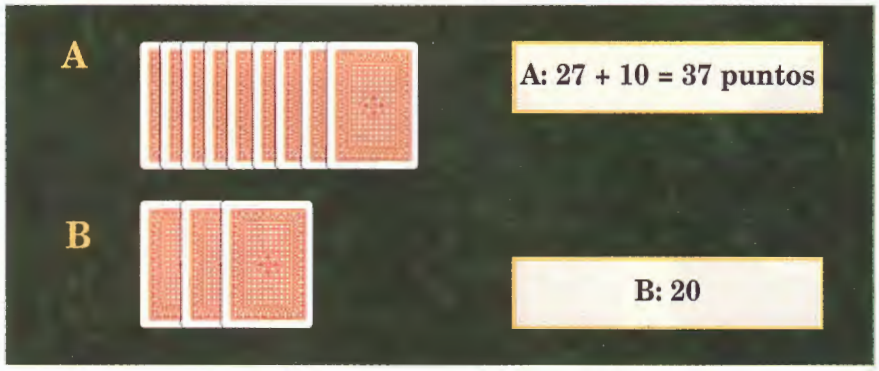
18 Ahora que el jugador B tiene la salida aprovecha para ganar sus dos diamantes firmes (as y rey), que de otro modo no podría salvar, ya que el jugador A conseguiría ganar sus cuatro cartas de corazones; pero B no podrá ganar más de tres bazas.

19 Si el jugador B, en un exceso de ambición, hubiese conservado más cartas de diamantes, tendría que haber descartado cartas de otros palos; si hubiese descartado tréboles o corazones, hubiera facilitado que A se afirmara uno de esos palos.



20 Como al jugador B sólo le quedan dos cartas de corazones, no tiene más remedio que salir hacia la tenaza del jugador A con una de ellas; si sale de rey, A gana con el as y se lleva la última baza con la dama. Si sale de diez, A gana con la dama y guarda el as para ganar la última baza.

21 El jugador A gana la última baza con el as de corazones, en la que el jugador B juega su última carta, el rey de corazones. Si B hubiese conservado sus diamantes cuando A ha jugado las picas, hubiese tenido que descartarlos más tarde, al jugar A el otro palo que se le había afirmado con los descartes de B.



22 El jugador A gana nueve bazas y el jugador B gana las tres restantes. Por ello, el jugador A se anota las diez de cartas con que se premia al jugador que ha ganado un mayor número de bazas durante el juego.

La estrategia de los jugadores viene dada por su posición en la partida; así, el joven juega de ataque, mientras que el mayor defiende, de modo que las estrategias se establecen ya a partir del descarte.

La estrategia del joven es la de reforzar sus palos largos para ganar el punto y las diez de cartas. Debe tener en cuenta que con la salida puede tratar de afirmar su mano, pero que si sus bazas no son corridas, necesitará alguna carta de otro palo para volver a su mano y poder salir de ellas.

La estrategia del mayor debe ser la de tratar de que no corran los palos del joven. Para ello debe proteger sus honores y tratar de impedir que pueda anotarse las diez de cartas. Además, debe conservar las cartas pequeñas de un palo en el que no tiene nada, para proteger el posible honor que le llegue con el descarte.

EL BRIDGE

El bridge es un juego de naipes de origen inglés derivado directamente del whist, juego de bazas que ya se practicaba en el siglo XVI. El bridge surgió durante el siglo XIX y, desde su aparición, no ha cesado de extenderse por todo el mundo. En la actualidad es objeto de competiciones internacionales y cuenta con unos niveles de organización, reglamentación y participación desconocidos en los demás juegos de naipes. Se trata de un juego por parejas para cuatro jugadores, con dos fases diferenciadas: la subasta y el carteo.

OBJETIVO DEL JUEGO

En cada mano, el objetivo para un bando (declarante) es el de conseguir como mínimo el total de bazas contratado en la subasta. Para el otro bando (defensores), el objetivo es el de limitar al máximo las bazas ganadas por el declarante, tratando de impedir el cumplimiento del contrato. De un modo más general, el objetivo de la partida, si se trata de una partida libre, consiste en ganar dos mangas para completar un rubber. En el bridge de competición o duplicado, el objetivo en cada mano estriba en conseguir mejor puntuación que otras parejas que jueguen con las mismas cartas y en la misma posición.

«Una partida de whist», ilustración inglesa de 1820 publicada en *Life in London*.

Origen: **Inglaterra**
Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **52**
Jugadores: **4**
Duración de la partida: **a establecer por los jugadores; en competición, 3-4 horas por sesión**
Dificultad: ♣ ♣ ♣ ♣
Tipo de juego: **bazas con o sin palo de triunfo y subasta para establecerlo**

NÚMERO DE JUGADORES

El bridge es un juego para cuatro jugadores enfrentados, por parejas, en dos bandos. Se asigna –normalmente por sorteo– a un jugador la posición de Norte (N) y a los demás, en relación con el anterior, las de Este (E), Sur (S) y Oeste (O). Los bandos enfrentados serán, pues, Norte-Sur contra Este-Oeste. En competición puede participar un número indeterminado de parejas, que se van enfrentando de distintas formas según la modalidad de juego, aunque en cada mesa juegan siempre cuatro jugadores.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al bridge se emplea la baraja inglesa de 52 cartas. Los naipes de la baraja de bridge son más estrechos que los clásicos de poker. En partida libre es costumbre emplear dos barajas con el reverso de diferente color; así, mientras una está en juego, la otra queda barajada junto al jugador que ha de dar la siguiente mano.

VALOR DE LAS CARTAS

Con respecto a la puntuación, las cartas no tienen ningún valor intrínseco. Sólo poseen un valor relativo respecto a las otras cartas, de acuerdo con el siguiente orden de mayor a menor: as, rey (K), dama (Q), jota o jack (J), diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos.
Las cinco cartas superiores de cada palo (as, rey, dama, jack y diez) se denominan *honores*.

INICIO DEL JUEGO

El jugador al que le haya correspondido por sorteo (carta más alta) la

VOCABULARIO ESPECÍFICO

alerta Notificación a efectos de que los adversarios puedan advertir la necesidad de explicación de un canto.

baza extra Cada baza ganada por el bando declarante en exceso del contrato.

baza de menos Cada baza que le falta ganar al bando declarante para cumplir su contrato. También se llama multa o *down*.

baza subastada Cada baza que se compromete a ganar el bando declarante en exceso de seis. Se indican en el contrato.

bridge duplicado Bridge de competición en sus distintas modalidades. Todas ellas tienen en común que cada mano se juega de idéntica forma en como mínimo dos mesas (juego por equipos), o más (juego individual o por parejas). El objetivo es superar a oponentes con las mismas cartas.

canto o voz Cualquier declaración, doblo, redoblo o paso.

carteo Fase de la partida durante la cual se juegan las cartas.

Chicago Modalidad de partida libre empleando la puntuación del bridge duplicado.

contrato Compromiso asumido por el bando declarante de ganar por lo menos la cantidad de bazas especificada en la declaración final.

convención Canto o jugada que por acuerdo entre compañeros sirve para transmitir una información acerca de la mano del que la emplea.

dador Jugador que reparte y debe efectuar el primer canto.

declaración Compromiso de ganar como mínimo la cantidad de bazas indicada en una denominación especificada.

declarante Jugador que nombró primero el palo al que se juega el contrato. También, bando de este jugador.

defensor Oponente del bando declarante.

denominación Palo o *sin triunfo* especificado en una declaración.

director o árbitro Persona designada para dirigir torneos de bridge duplicado.

doblo Canto, sobre la declaración de un oponente, que aumenta la puntuación de los contratos cumplidos o multados.

dubletón Posesión de dos cartas de un palo determinado.

estuche de duplicado Estuche especial propio del bridge de competición (duplicado) que se utiliza para conservar el reparto de una mano con el fin de que puedan jugarla de la misma forma otros participantes.

fallo Juego de una carta de triunfo en una baza iniciada a otro palo. También, carencia de cartas de un palo determinado.

falso Canto que deliberadamente se efectúa con intención de engañar respecto a la fuerza, la longitud de los palos o ambas circunstancias.

honor Cualquier carta superior de cada palo, del as al diez.

manga Cien puntos o más en premios por bazas.

mano Cartas originalmente repartidas a un jugador. También, conjunto de subasta y carteo que constituyen un juego completo.

marca parcial Todo contrato de menos de cien puntos en premios por bazas.

muerto Compañero del declarante. También, cartas del mismo, una vez expuestas sobre la mesa tras la salida inicial.

partida libre Partida que no está incluida en el bridge duplicado o de competición. La juegan cuatro o más jugadores (por turno) en una sola mesa y el objetivo es ganar puntos, que pueden representar un valor para obtener un premio. Las dos modalidades principales son el rubber y el Chicago.

paso Canto que deja la subasta tal como está en ese momento. Tres pasos consecutivos finalizan la subasta.

premios por bazas Puntos ganados por el bando declarante por cumplir el contrato.

premios especiales Puntos ganados por cumplir un contrato, además de los premios por bazas.

puntos de match Unidad de puntuación del bridge duplicado asignada a través de la comparación con otros resultados.

redoblo Canto sobre el *doblo* de un oponente que aumenta la puntuación de los contratos cumplidos o multados.

renuncio Omisión de asistir al palo por parte de un jugador que puede hacerlo.

rubber Conjunto de dos mangas ganadas por un bando sobre un total de tres.

salida Primera carta jugada en una baza.

salida inicial Primera carta jugada en la primera baza.

semifallo Posesión de una sola carta de un palo determinado.

sistema de subasta Conjunto de pactos y convenciones acordados con el compañero para el desarrollo de la subasta. Hay sistemas de subasta naturales, como el Mayor Quinto, el Acol..., y sistemas artificiales, como el Trébol de Precisión, el Trébol Napolitano...

slam Contrato que exige ganar todas las bazas menos una (pequeño slam), o todas las bazas (gran slam).

subasta Proceso para determinar el contrato por medio de cantos sucesivos. También, el conjunto de los cantos efectuados.

tarjetas de subasta Tarjetas que se emplean en el bridge de competición durante la subasta en lugar de la voz.

vulnerable Situación en la que se encuentra un bando según haya ganado o no una manga durante el transcurso del rubber.

SABÍA QUE...

...EXISTE UNA ÓPERA BREVE QUE RECREA UNA MANO DE BRIDGE

Entre nueve y diez minutos es lo que dura la ópera de cámara *A Hand of Bridge* (Op. 35), es decir, *Una mano de bridge*, compuesta por el estadounidense Samuel Barber (1910-1981) sobre un libreto de su amigo y compañero Gian Carlo Menotti. En esta obra, cuatro cantantes (DAVID, un ejecutivo, barítono; GERALDINE, su esposa, soprano; BILL, un abogado, tenor; y SALLY, su esposa, contralto) interpretan a dos matrimonios sentados alrededor de la mesa de bridge. Mientras se desarrolla el juego (la subasta y el carteo), cada uno de ellos expresa sus sentimientos en relación al juego, sus compañeros de partida y su vida. En el fondo, más que una ópera sobre bridge, es una obra sobre la desilusión y la rutina.
Barber escribió esta ópera para el Festival de los Dos Mundos de Spoletto (Italia), donde se estrenó el 17 de junio de 1959. En las acotaciones para la representación, los autores señalan que los personajes no deben abandonar la mesa de juego, por lo que el elemento histriónico debe ser proporcionado por el juego de luces, iluminando al personaje que canta su monólogo interior, mientras los otros permanecen estáticos, o bien invertir esta composición, de modo que el que canta su monólogo permanezca estático, mientras los otros tres siguen jugando al bridge.
La obra empieza con las formalidades del juego, las voces en un recitativo sobre un acompañamiento de piano solo. Luego, mientras los personajes empiezan a descubrir sus intimidades, las líneas vocales se tornan más melódicas y entran el resto de los instrumentos de la pequeña orquesta (flauta, óboe, clarinete, trompa, trompeta, piano, percusión, cuarteto de cuerda) que acompaña a los cantantes.

(En el texto siguiente, traducido del original, los monólogos interiores aparecen en cursiva.)
BILL: Un corazón.
GERALDINE: Dos tréboles.
SALLY: Dos corazones.
DAVID: Paso.
BILL: Cuatro corazones.
GERALDINE: Cinco tréboles.
SALLY: Cinco corazones.
DAVID: Paso.
BILL: Paso.
GERALDINE: Paso.
DAVID: Tú sales.
SALLY: Otra vez soy el muerto, siempre el muerto.
BILL: No presumas; extiende tus cartas. (A Geraldine) Tú sales.
SALLY: *¡Quiero comprarme ese sombrero con plumas de pavo real que he visto esta mañana en Madame Chalotte's! Claro que también está el rojo con el caparazón de tortuga rosa y èl beige con la cinta fucsia. Pero creo que me compraré el sombrero con las plumas de pavo real.* ¡Estás en la mesa, cariño!
BILL: Lo siento, querida. *¿Qué habrá querido decir con eso de que siempre es el muerto? ¿Se habrá enterado de lo mío con Cymbaline? Cymbaline, Cymbaline, ¿dónde estás ahora...?*
SALLY: *¡Quiero comprarme ese sombrero con plumas de pavo real!*
BILL: *¿... en qué boca estás murmurando palabras nocturnas sin sentido con tu aliento perfumado de geranio? ¿En qué negro hombro habrás desparramado tu rubio pelo? ¿A qué violentas manos se rendirán tus pechos? ¿Es Christopher...*
SALLY: *¡Quiero comprarme ese sombrero con plumas de pavo real!*

posición de Norte es el dador y distribuirá las 52 cartas, que han de ser barajadas y cortadas previamente por la pareja adversaria. El reparto se hace de una en una, en el sentido de las agujas del reloj y empezando por el jugador situado a la izquierda del dador, hasta repartir todas las cartas de la baraja, por lo que a cada jugador le corresponderán 13 cartas. Así, en cada mano (juego completo de todas las cartas) se juegan siempre 13 bazas.
Una vez repartidas las cartas entre todos los jugadores, el juego de la mano tiene dos fases claramente diferenciadas: la subasta y el carteo.

BILL: *...Oliver, Mortimer, Manfred, Chuck, Tommy o Dominic? ¡Cymbaline, Cymbaline! ¡Oh, si tú fueras la mujer...*
SALLY: *¡Quiero comprarme ese sombrero con plumas de pavo real!*
BILL: *...con la que jugara a las cartas cada noche! ¡Oh, si fueras tú quien me acompañara a casa al final del juego y pudiera abrazarte en la oscuridad!*
SALLY: *¡Quiero comprarme ese sombrero con plumas de pavo real!* (A Bill) ¡La dama, has fallado la dama!
GERALDINE: *¿En qué debe de estar pensado, que juega de un modo tan distraído? No debe ser en su mujer, la dama descartada hace tanto tiempo; no debe ser en mí, ya no busca mi pie debajo de la mesa de juego. ¿Quién me quiere todavía? ¿Quién me ama aún? No él, el idiota jack de corazones, no la borrosa fotografía de mi padre, no mi marido ejecutivo, no mi hijo futbolista. ¡Sólo mi madre me amaba, pero la he abandonado! Ahí yace hundida en su dolor, atormentada por su enfermedad, un extraño indiferente, luchando ella sola contra las negras alas de la muerte. No te mueras, madre, no te mueras todavía. Déjame ver tus ojos temblorosos otra vez, ahora que, por fin, estoy aprendiendo a amarte.*
SALLY: *¡Quiero comprarme ese sombrero con plumas de pavo real! ¡Quiero...!*
BILL: *¡Cymbaline, Cymbaline! ¿Dónde estás esta noche?*
SALLY: As de corazones.
DAVID: Nueve de picas.
GERALDINE: Es tuya.
BILL: ¡Sin triunfos!
GERALDINE: ¡El rey de diamantes, David! La baza es tuya.
DAVID: De acuerdo. *Y este será su epitafio: «Trabajó para Mr. Pritchett cada día, y cada noche jugó al bridge con Sally y Bill.»*
GERALDINE: Dos de picas.
BILL: Seis de tréboles.
SALLY: Corazones.
DAVID: *Si pudiera ser tan rico como Mr. Pritchett, el cerdo, o incluso más rico, rico como Morgan; si fuera rico...*
SALLY: *¡Quiero comprarme ese sombrero con plumas de pavo real!*
DAVID: *...como el Aga Khan, o un marajá...*
SALLY: *¡Quiero comprarme ese sombrero con plumas de pavo real!*
DAVID: *¡Como Rockefeller! Si pudiera ser un rey, el rey de diamantes, ¡el sultán de América! Tener un palacio de alabastro en Palm Beach, veinte chicas desnudas, veinte chicos desnudos, atendiendo mis deseos.*
BILL: *¡Cymbaline, Cymbaline!*
DAVID: *Tendido en un lecho de cuerpos desnudos, bebiendo vino perfumado en copas de cristal de Steuben; cada día otra versión de cada perversión conocida, como en ese libro de Havelock Ellis que tengo escondido en la biblioteca detrás del* Who's Who. *Azotar un adorable esclavo nubio sólo por placer; o mejor aún, ¡al cerdo de Mr. Pritchett! Todos me temerían como a Gengis Khan o a Tamerlán.*
GERALDINE: *¡No te mueras, madre, no te mueras!*
DAVID: *Pero no, yo no puedo ser así; si fuera tan rico como Morgan, aún seguiría jugando al bridge cada noche con Sally y Bill. ¡O con Mr. Pritchett! Oh, nunca, nunca tendré veinte chicos desnudos o veinte chicas desnudas.*
SALLY: *¡Quiero comprarme ese sombrero con plumas de pavo real!*
BILL: *¡Cymbaline, Cymbaline!*
GERALDINE: *¡No te mueras, madre, no te mueras!*
BILL: Corazones.
SALLY: Corazones.
DAVID: ¡Triunfo!

LA SUBASTA

Durante esta primera fase, uno de los dos bandos adquiere el compromiso de ganar un número determinado de bazas (*contrato*); la mano se juega con el palo de triunfo de su elección, o a *sin triunfo* (no hay palo de triunfo).

Cuando las cartas resultan repartidas más o menos equitativamente, la subasta suele ser una pugna entre los dos bandos por hacerse con el derecho a elegir el triunfo. En cambio, cuando un bando tiene clara mayoría de cartas altas, la subasta se suele desarrollar como un diálogo entre los dos jugadores

de ese bando para intentar alcanzar el mejor contrato posible: cuanto más elevado es el contrato, mayor es el premio por cumplirlo y mayor, naturalmente, el riesgo de no cumplirlo.

Las únicas voces y opciones utilizables en la subasta son las siguientes:

- *Paso*: no modifica la subasta anterior y transfiere el turno de subasta al siguiente jugador.
- Declaración: consiste en citar el nombre de un palo (o decir *sin triunfo*), precedido de una cifra que indica el número de bazas que ese bando se compromete a obtener siendo triunfo el palo indicado. El número de bazas contratado es de seis más la cifra anunciada. Por ejemplo, *dos tréboles* significa que ese bando espera ganar 8 bazas (6 + 2) con los tréboles como palo de triunfo. Por el contrario, *seis sin triunfo* (6 ST) significa que ese bando se compromete a ganar 12 bazas (6 + 6) sin que haya un palo de triunfo.

Las declaraciones posibles van desde el nivel de 1 (6 + 1 = 7 bazas), hasta el nivel de 7 (6 + 7 = 13 bazas, es decir, todas las bazas de la mano).

- *Doblo*: voz que emplea un jugador que no cree que los adversarios vayan a cumplir el último contrato mencionado. Su utilización incrementa tanto el premio por cumplirlo, como la multa por no llegar a conseguirlo.
- *Redoblo*: voz que emplea uno de los jugadores del bando que ha sido doblado cuando espera cumplir su contrato. Aumenta aún más los premios o multas.

MECÁNICA DE LA SUBASTA

La subasta la inicia el dador (el Norte en la primera mano y sucesivamente, por turno, el Este, Sur y Oeste). El dador puede optar por pasar o por abrir la subasta mediante una declaración. A continuación van hablando por turno los demás jugadores, en el sentido de las agujas del reloj. Cada uno de ellos puede pasar, hacer una declaración, doblar o redoblar (si un jugador rival ha doblado). Toda declaración, es decir, toda voz que sea distinta de *paso*, *doblo* o *redoblo*, debe superar la última declaración efectuada. Para ello, es preciso conocer el rango de los palos, que es el siguiente, de mayor a menor:

Sin triunfo (ST)
Picas
Corazones
Diamantes
Tréboles

Picas y corazones son *palos mayores, ricos o nobles*. Diamantes y tréboles son *palos menores o pobres*.
Así, la declaración de *1 corazón* supera a la de *1 trébol*, por ser los corazones de rango superior a los tréboles; pero es inferior a la de *1 ST*. Si sobre *1 ST* se desea declarar corazones, hay que subir a *2 corazones*.

Ejemplos de acciones no permitidas:

Norte (*paso*)
Este (*1 corazón*)
Sur (*2 diamantes*)
Oeste (*2 tréboles*)

La voz de 2 tréboles no supera la de 2 diamantes, porque los tréboles son de rango inferior a los diamantes. En cambio, Oeste podía haber declarado *2 corazones*, *2 picas* o *2 ST*.

Norte (*1 corazón*)
Este (*1 pic*)
Sur (*paso*)
Oeste (*doblo*)

Oeste no puede doblar la declaración de su propio compañero. El *doblo* sólo es aplicable a declaraciones de los adversarios, al igual que sólo se puede redoblar a los adversarios si éstos han doblado previamente.

FIN DE LA SUBASTA

La subasta termina en cualquiera de estos dos casos:

- Ningún jugador abre, es decir, la subasta es: *paso-paso-paso-paso*. Si se produce esta situación, la mano no se juega y se procede a un nuevo reparto.
- Cuando alguien ha abierto la subasta (o sea, ha hecho una declaración), ésta finaliza si se dan tres *paso* consecutivos. El contrato final es el anunciado en la última declaración.

A continuación se muestran dos ejemplos típicos de subasta completa.

Norte (*paso*)
Este (*1 corazón*)
Sur (*1 pic*)
Oeste (*paso*)

Norte (*paso*)
Este (*2 tréboles*)
Sur (*paso*)
Oeste (*2 corazones*)

Norte (*2 picas*)
Este (*paso*)
Sur (*paso*)
Oeste (*paso*)

En este caso, ambos bandos pugnan por hacerse con el contrato final. La subasta la gana finalmente N-S, ya que a la declaración de *2 picas* por Norte siguen tres *paso* consecutivos. El contrato final es de 2 picas por N-S, es decir, N-S se han comprometido a ganar 8 bazas y las picas son el palo de triunfo.

Norte (*1 pic*)
Este (*paso*)
Sur (*1 ST*)
Oeste (*paso*)

Norte (*2 corazones*)
Este (*paso*)
Sur (*3 corazones*)
Oeste (*paso*)

Norte (*4 corazones*)
Este (*paso*)
Sur (*paso*)
Oeste (*paso*)

En este caso, E-O no intervienen para nada en la subasta. La pareja N-S podía haber puesto fin a la subasta mucho antes, pero ha continuado el diálogo hasta el compromiso de ganar 10 bazas. El motivo de esta actitud por parte de N-S se encuentra en la puntuación y los premios crecientes que se obtienen según el contrato alcanzado.

EL CARTEO

Como se ha señalado, la última declaración efectuada al finalizar la subasta se convierte en el contrato final. El jugador que primero ha mencionado el palo al que se juega este contrato, dentro del bando que ha ganado la subasta, se convierte en el *declarante*. Su compañero se convierte en el *muerto* y ya no interviene en el resto del juego. Finalmente, los adversarios se convierten en los *defensores*, cuyo principal objetivo será el de impedir que el declarante cumpla su contrato.

Por ejemplo, en la primera subasta del apartado anterior, en la que el contrato final es *2 picas* por N-S, Sur será el declarante (ya que ha sido el primero de su bando en mencionar las picas), Norte será el muerto y Este-Oeste, los defensores.

El jugador situado a la izquierda del declarante comienza el carteo jugando una carta de su elección (*salida o ataque inicial*). A continuación, el muerto expone la totalidad de sus cartas sobre la mesa.

El declarante jugará a partir de ahora alternativamente las cartas del muerto y las de su propia mano cuando a él o a su compañero les toque el turno respectivo de jugar. Así, después del ataque inicial, el declarante jugará una carta del muerto, a continuación lo hará el defensor de su derecha y, finalmente, se completará la baza jugando el declarante una carta de su mano. El jugador que haya ganado la baza (el que haya jugado la carta más alta del palo de salida, o la carta de triunfo más alta en su caso) iniciará la baza siguiente. Este proceso se repite hasta que se hayan jugado las 13 bazas de la mano. Las cartas del muerto siempre quedan a la vista tanto del declarante como de los defensores.

Para jugar en cada baza, la única obligación de los jugadores es la de asistir al palo de salida de la baza, si tienen cartas de ese palo. Pero no hay obligación de superar la carta jugada, fallar...

Una vez finalizado el carteo, se cuentan las bazas ganadas por cada bando y se anota el resultado correspondiente de acuerdo con la puntuación.

LA PUNTUACIÓN

Siempre que el declarante gane por lo menos las bazas que ha prometido (*contrato cumplido*), su bando se anotará una determinada cantidad de puntos, mientras que si no llega al número de bazas exigidas por el contrato, son los defensores quienes ganarán puntos (*multas*). A continuación se especifican los premios otorgados por el cumplimiento de un contrato, las multas aplicadas en caso de no cumplimiento y, finalmente, cómo afectan los dobles y redoblos a la puntuación.

Premios por bazas

Son los únicos que se anotan debajo de la línea en la hoja de puntuación. A todo contrato cumplido le corresponden unos puntos por cada baza ganada (contando a partir de la séptima). Estos puntos dependen del palo a que se jugó el contrato y son independientes del nivel del contrato. Son los siguientes:

Contrato a:
ST: 40 puntos por la primera baza y 30 por cada una de las demás;
picas, corazones: 30 puntos por cada baza (palos mayores o ricos);
diamantes, tréboles: 20 puntos por cada baza (palos menores o pobres)

A continuación se muestran unos ejemplos de puntuación por bazas.

Ejemplo 1: se juegan *3 picas* (compromiso de 9 bazas) y se ganan 10 bazas; por este concepto corresponden al bando del declarante 120 puntos (30 x 4).

Ejemplo 2: se juegan *2 ST* (compromiso de 8 bazas) y se ganan 8 bazas; corresponden al bando del declarante 70 puntos (40 + 30).

Ejemplo 3: se juegan *4 tréboles* (compromiso de 10 bazas) y se ganan 9 bazas; el bando del declaran-

te no gana nada, puesto que no ha cumplido el contrato.

Premios por rubber
Cuando un bando suma 100 o más puntos debajo de la línea en la hoja de puntuación (en una o más manos), ha completado una manga y se coloca en situación de *vulnerable*. Para completar la siguiente manga, ambos bandos necesitan ganar otros 100 puntos en premios por bazas, partiendo de cero. El *rubber* termina cuando un bando completa dos mangas.
El bando que termina el *rubber* tiene un premio adicional de 700 puntos si los adversarios no han terminado ninguna manga, es decir, si no están vulnerables, o de 500 puntos si lo están.

Premios por slam
Pequeño slam: recibe este nombre todo contrato al nivel de 6 (el bando se compromete a hacer 12 bazas, es decir, todas las bazas menos una). Al premio por bazas, que se concede igualmente, se le suman 500 puntos si el bando no está vulnerable y 750 si lo está.
Gran slam: todo contrato al nivel de 7 (es decir, todas las bazas). Al premio por bazas se le añaden 1.000 puntos si el bando no está vulnerable y 1.500 si lo está.

Premios por honores
Si en una mano un jugador posee cuatro de los cinco honores (A, K, Q, J y 10) del palo de triunfo, su bando se anota 100 puntos. Si tiene los cinco, el premio es de 150 puntos. En contratos a sin triunfo, se da un premio de 150 puntos al jugador que posea los cuatro ases. Estos premios por honores son propios de la partida libre y no existen en el bridge de competición o duplicado.

Multas
Cada vez que el declarante no gana las bazas exigidas para cumplir su contrato, se le aplica una multa en forma de puntos ganados por los adversarios, según el número de bazas de menos –llamadas a menudo *downs*– respecto de las necesarias. Cuando no hay doblos o redoblos, el cómputo es muy sencillo:

Por cada baza de menos (*down*):
50 puntos en caso de no estar vulnerables
100 puntos en caso de estar vulnerables

VALOR DE LAS MULTAS DE LOS CONTRATOS NO CUMPLIDOS

Número de downs	No Vulnerable		Vulnerable	
	Doblado	Redoblado	Dobado	Redoblado
1	100	200	200	400
2	300	600	500	1000
3	500	1000	800	1600
4	800	1600	1100	2200
5	1100	2200	1400	2800
6	1400	2800	1700	3400

En el bridge de competición o duplicado la puntuación expuesta aquí sufre unas pequeñas modificaciones.

Por ejemplo, si en un contrato de *4 diamantes* (compromiso de 10 bazas) el declarante gana finalmente 8 bazas y está vulnerable, los adversarios se anotan 200 puntos (100 x 2).

Doblos y redoblos
Los doblos y redoblos, tanto en caso de cumplimiento de un contrato como en un contrato multado, afectan decisivamente a la puntuación.

• Contrato doblado cumplido
Los premios por bazas correspondientes al contrato se doblan, pero no las bazas extra.
Las bazas de más conseguidas (bazas extra) tienen un premio de 100 puntos por baza en caso de no estar vulnerables y de 200 puntos por baza en caso de estarlo.
Hay un premio fijo adicional de 50 puntos por cumplimiento de contrato doblado.
Los premios por *slam* no sufren modificación.

Ejemplo: puntuar 3 corazones doblados, vulnerables y cumplidos con una baza extra.
Premio por bazas del contrato (debajo de la línea):
180 (30 x 3 x 2)
Premio por baza de más vulnerable (sobre la línea):
200
Premio por contrato doblado cumplido (sobre la línea):
50
El *redoblo* tiene como efecto multiplicar por dos los premios adicionales obtenidos por el doblo. En el ejemplo anterior, el resultado sería:
Premio por bazas del contrato:
360 (30 x 3 x 2 x 2)
Premio por baza de más vulnerable:
400 (200 x 2)
Premio por contrato redoblado cumplido:
100 (50 x 2)

• Contrato doblado no cumplido
Los *doblos* aumentan considerablemente la cuantía de las multas. El valor de los *downs* doblados es:
No vulnerables: 100 puntos el primero, 200 cada uno de los dos siguientes y 300 cada uno a partir del cuarto.
Vulnerables: 200 puntos el primero y 300 cada uno de los restantes.
El *redoblo* multiplica por dos el resultado del doblo.

VALORACIÓN DE LA MANO

Tras recibir las 13 cartas que le han sido repartidas por el dador, cada jugador procede a ordenarlas por palos y rango. Lo primero que entonces debe hacer un jugador es valorar la fuerza de su mano en conjunto, que reside en la cantidad de cartas altas (*fuerza de honores*) que posea y en la longitud de los distintos palos (*fuerza de distribución*).
Para valorar la mano suele utilizarse un sistema arbitrario de

EJEMPLO DE VALORACIÓN DE UNA MANO EN PH

Picas 7, 6, 3	Picas:	0 PH
Corazones A, Q, 10, 4	Corazones:	6 PH
Diamantes K, Q, 5	Diamantes:	5 PH
Tréboles J, 9, 8	Tréboles:	1 PH
	Total:	12 PH

EJEMPLO DE VALORACIÓN DE UNA MANO EN PH Y PD

Picas K, J, x, x			
Corazones A, x, x, x, x	PH	15	
Diamantes K, x	PD	2	(1 por cada dubletón)
Téboles A, x	Total	17	PHD
Picas Q, x			
Corazones A, K, x, x, x, x	PH	13	
Diamantes J, x	PD	0	(Q y J en los dubletones)
Téboles K, x, x	Total	13	PHD
Picas K, Q, x, x, x, x			
Corazones —	PH	14	
Diamantes A, J, x, x, x	PD	4	(un fallo y un dubletón)
Téboles A, x	Total	18	PHD

asignación de puntos, ideado por el americano Milton Work, que permite calcular la fuerza global de la misma. Conviene tener siempre en cuenta que estos puntos no son más que un medio rápido de valoración de la mano y que no tienen nada que ver, ni hay que confundirlos, con los puntos ganados o perdidos en el juego de la mano.

Puntos de honor (PH)

Es la valoración de las cartas altas (*honores*) de la mano. Se asigna a cada una de ellas un valor determinado:

Por cada as (A)	4 PH
Por cada rey (K)	3 PH
Por cada dama (Q)	2 PH
Por cada jack (J)	1 PH
Por cada diez* (10)	0 PH

*(la presencia de 2 o 3 dieces se valora en 1/2 PH)

El resto de cartas no representan ningún valor en PH y, en general, en muchos diagramas de bridge se indican como *x*, sin especificar de qué carta se trata (un dos, un tres, un cinco...).

La baraja entera contiene 40 PH (10 en cada palo), por lo que a cada jugador le corresponden, como promedio, 10 PH en cada mano. Es decir, si en una mano determinada un bando reúne 25 PH, ello indica que los adversarios tienen 15 PH.

Puntos de distribución (PD)

Se añaden a los puntos honor para valorar la fueza total de una mano en relación con un posible contrato a palo, pero no se tienen en cuenta si lo que se considera es un contrato a sin triunfo.

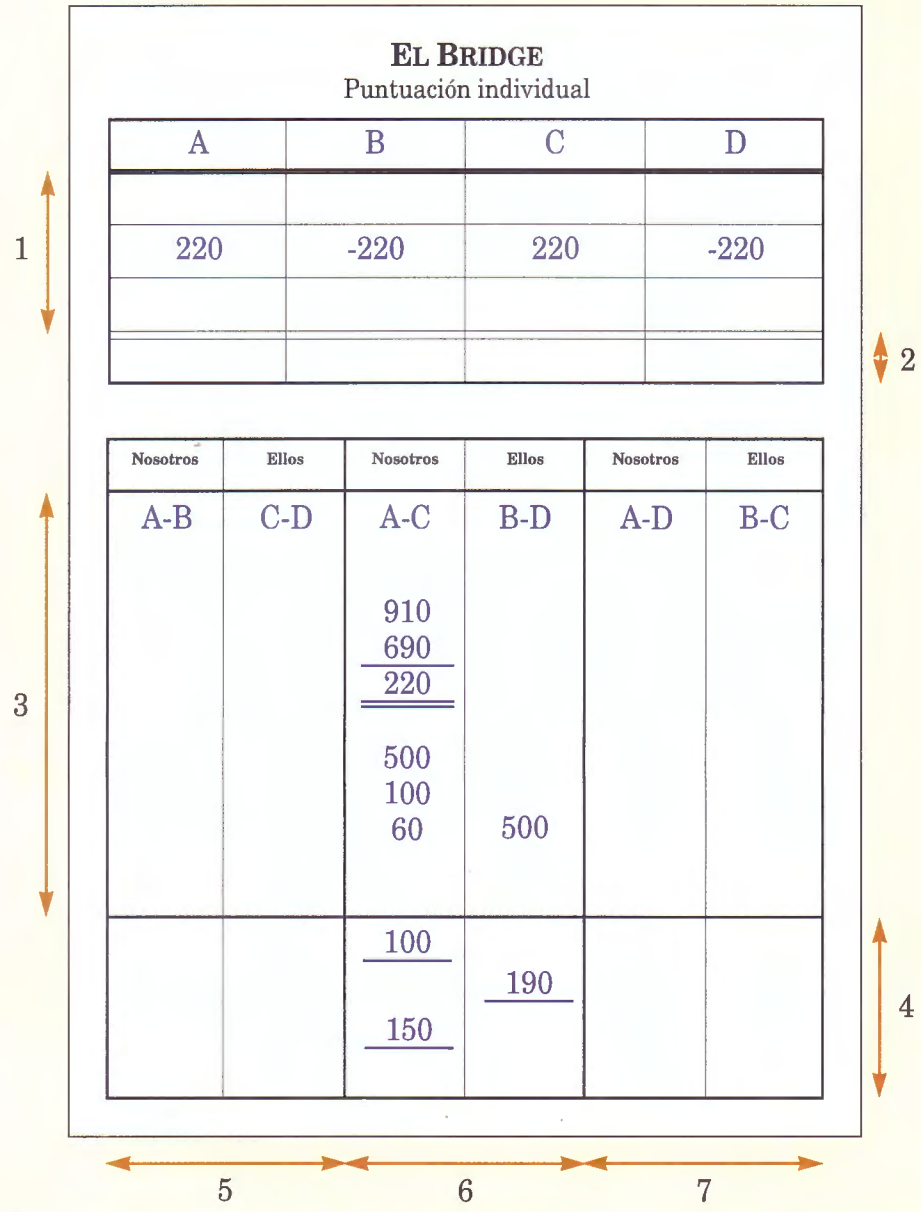
Estos puntos se asignan a la posesión de palos cortos, que permitirán fallar en un contrato a palo. Se asignan los siguientes:

Por cada *fallo* (ninguna carta en un palo)	3 PD
Por cada *semifallo* (una carta en un palo)	2 PD
Por cada *dubletón* (dos cartas en un palo)	1 PD

Al combinar los PH con los PD hay que tener en cuenta que:

- un rey, dama o jota en semifallo sólo se cuentan como PH o como PD (lo que ofrezca el valor más alto), pero no ambos a la vez;
- una dama o jota en dubletón sólo se cuentan como PH, sin considerar el PD del dubletón.

LA PUNTUACIÓN



EL BRIDGE
Puntuación individual

A	B	C	D
220	-220	220	-220

Nosotros	Ellos	Nosotros	Ellos	Nosotros	Ellos
A-B	C-D	A-C	B-D	A-D	B-C
		910 690 220			
		500 100 60	500		
		100 150	190		

1 2 3 4 5 6 7

1 Resultado de cada jugador en cada uno de los tres rubbers. En cada caso, una pareja gana y la otra pierde.

2 Resultado final de la partida para cada jugador. El total debe ser cero.

3 Parte superior de la hoja de anotación. Aquí se apuntan los tantos de los premios, las bazas extras de los contratos propios, las multas de los contrarios y, en general, todos los tantos que no pertenecen al contrato.

4 Parte inferior de la hoja de anotación. Aquí se apuntan los tantos de los contratos cumplidos.

5, 6 y **7** Resultados de los tres rubbers jugados por cuatro jugadores (A, B, C y D; A es el anotador). Estos resultados se obtienen sumando todos los puntos (los de la parte superior y los de la parte inferior) ganados por una pareja, cantidad a la que se restan los puntos ganados por la otra pareja. El valor es positivo para la pareja ganadora y negativo para la perdedora.

La puntuación que figura en la presente hoja es la que obtienen los jugadores en la sección PARTIDA COMENTADA.

En la fase del carteo del bridge, los jugadores tienen como objetivo conseguir tantas bazas como les sea posible, jugando con el triunfo establecido en la fase de la subasta.
El interés de la pareja declarante, compuesta por el jugador y el «muerto», es hacer las bazas del contrato de la subasta, por lo menos; para los defensores, el objetivo de hacer tantas bazas como les sea posible para tratar de evitar que el declarante cumpla su contrato.

OBJETIVO DE LA SUBASTA

El objetivo básico de cada bando durante la subasta es el de intercambiar información con el compañero acerca de la composición de las manos respectivas, con el fin de alcanzar el contrato idóneo. En general, esto sólo lo puede llevar a cabo el bando mayoritario en PH –recuérdese que la baraja contiene 40 PH– o ambos bandos cuando estén cerca de la igualdad. Evidentemente, cuanta mayor sea la ventaja de un bando en PH, mayor será su nivel de seguridad para continuar informándose, elevando al mismo tiempo el nivel de la subasta.
En principio se considerará la subasta desde el punto de vista del bando mayoritario en PH; el intercambio de información con el compañero no se ve perturbado así por la intervención de los adversarios en la subasta, es decir, éstos se limitarán a pasar durante todo el transcurso de la misma. Las perturbaciones que provoca la intervención del bando contrario, y cómo afectan dichas perturbaciones a la subasta, se considerarán más adelante.

Sentados estos supuestos, el objetivo para alcanzar el contrato idóneo será doble:

- *Establecer la denominación*, es decir, localizar una serie de cartas ligadas de un palo común que pueda servir de triunfo –para lo cual se requiere un mínimo de 8 cartas entre los dos jugadores– o decidir jugar la mano a sin triunfo (éste será frecuentemente el caso cuando no se localice una serie ligada de un palo mayor). Hay que tener en cuenta que cuando se reúnen 8 o más cartas de un palo mayor, lo mejor será jugar un contrato a ese palo. Lo que importa es el número de cartas, independientemente de su calidad (siempre que la fuerza global combinada de las dos manos sea adecuada). Si no hay una serie ligada a un palo mayor, la mano puede jugarse a sin triunfo o a un palo menor común.
- *Establecer el nivel*, es decir, conocer la fuerza combinada de ambas manos para decidir qué altura de contrato se puede alcanzar.

Para saber qué altura es razonable alcanzar, es fundamental determinar la fuerza mínima necesaria en cada caso (fuerza combinada entre

Durante la subasta, los jugadores valoran el conjunto de sus cartas por su valor absoluto y en relación con las de los otros jugadores, gracias a las informaciones recibidas a través de las declaraciones. Por ejemplo, una declaración de *paso* al inicio de la subasta, indica que el jugador que la hace debe tener menos de 13 puntos.

las dos manos), según se expone a continuación:

Marca parcial: hasta 24 PH
Manga a ST (3 ST): 25-26 PH (a ST no cuentan los PD)
Manga a palo mayor (4 corazones o 4 picas): 27-28 PHD
Manga a palo menor (5 tréboles o 5 diamantes): 30-31 PHD (por ello suele ser más fácil cumplir 3 ST cuando se liga un palo menor)
Pequeño slam (6 x): 33-34 PHD
Gran slam (7 x): 37-38 PHD (o sea, casi toda la fuerza de la baraja)

Saber cuántas cartas se tienen a un palo determinado, o cuál es aproximadamente la fuerza combinada de ambas manos, constituye la base del diálogo que se establece en cualquier sistema de subasta. Sea cual sea el sistema adoptado en la subasta pueden enunciarse algunos principios fundamentales:

• Mientras el jugador que tiene el turno de subastar continúa en la incertidumbre de cuál es la fuerza de la mano de su compañero (por no haberse éste definido todavía con precisión), su deber será mantener abierta la subasta hasta que uno de los dos tenga los elementos de juicio necesarios para establecer el contrato final.

• Cuando un jugador ha definido dentro de límites estrechos tanto su fuerza como su distribución, su compañero, perfectamente situado para valorar las posibilidades combinadas de ambas manos, es el que toma la decisión final.

• Si se ha averiguado que la fuerza combinada no alcanza para jugar la manga (objetivo primordial de la subasta), hay que parar el contrato en el nivel más bajo posible, siempre que la denominación sea razonable (recuérdese que en torneos duplicados se obtiene la misma puntuación por jugar 1 ST y hacer una baza de más que por cumplir 2 ST justos.

• Cuando se sabe que hay fuerza suficiente para jugar la manga y no hay posibilidades de slam, conviene cerrar la subasta si también se sabe a qué palo hay que jugar (o a ST). Aquí, de nuevo, no se gana nada con jugar 4 ST si se puede jugar 3 ST (manga) y se hace una baza de más.

Por último, y según los principios enunciados más arriba, se pueden distinguir dos tipos de voces de subasta:

Voces precisas, en las que su autor define su fuerza entre límites estrechos, con lo que el compañero ya puede evaluar con precisión la fuerza combinada de ambas manos. Como consecuencia de ello, estas voces serán *pasables*.

Voces ambiguas, que admiten un rango muy amplio de fuerza, de manera que el compañero sabe muy vagamente cuál es la fuerza total de las dos manos. Como consecuencia, estas voces serán *impasables* hasta que alguno de los dos se defina con precisión.

LOS SISTEMAS DE SUBASTA

Un sistema de subasta es el conjunto de significados acordados respecto de todos los cantos que se efectúan durante la subasta por cada pareja para transmitirse información. Aunque cada pareja puede establecer sus propio acuerdos, lo normal es jugar uno de los sistemas existentes, acreditados por el uso. En todos los casos, los acuerdos entre compañeros han de explicarse en todo momento a los adversarios (los acuerdos ocultos constituyen una grave transgresión de la ética del juego). En todo el mundo existe un número elevado de sistemas de subasta, al igual que existe un gran número de idiomas. Básicamente, se dividen en dos grandes grupos:

• *Sistemas naturales*: llamados así porque la mayoría de los cantos tiene un significado «natural», es decir, proponen jugar la mano a la denominación que se menciona. Con el tiempo, sin embargo, los sistemas naturales han evolucionado incorporando muchos cantos artificiales (o *convenciones*).

• *Sistemas artificiales*: en ellos la mayoría de cantos iniciales de la subasta son totalmente artificiales, es decir, no tienen relación con su denominación. La mayor parte de ellos se basan en reservar la apertura de 1 trébol, la más baja posible y además la que deja más espacio de subasta disponible, para todas las manos fuertes, independientemente de su distribución. Son ejemplos populares de tales sistemas el *Trébol de Precisión* y el *Trébol Napolitano*.

A continuación se expone esquemáticamente uno de los sistemas naturales más utilizados en el mundo: el denominado *Mayor Quinto* (llamado así porque las aperturas al nivel de 1 de un palo mayor –picas o corazones– prometen un mínimo de 5 cartas a dicho palo).

En las partidas de bridge duplicado, por parejas o por equipos, cuando los jugadores echan las cartas sobre la mesa no las reúnen en un grupo, como es habitual en los juegos de bazas, sino que dejan delante suyo cada carta después de jugarla (en dirección perpendicular si es de una baza ganada, o en paralelo si es ganada por la pareja contraria), para poder pasar a la pareja que ha de jugar las mismas cartas a continuación el mismo conjunto de cartas.

EL MAYOR QUINTO

La apertura

«Abrir la subasta» significa ser el primer jugador en efectuar una declaración (es decir, un canto distinto de *paso*). Dicha declaración se denomina *apertura*. Para decidir si abre o no, una vez evaluada su mano en PHD, un jugador debe seguir el proceso mental que se expresa a continuación.

• La mano tiene menos de 13 PHD: *Paso* (excepto en los casos especiales de aperturas de obstrucción, que se verán más adelante).

• La mano tiene por lo menos 13 PHD, de los cuales hay un mínimo de 12 PH: Abrir. Para la elección de la apertura, el siguiente paso consiste en clasificar la mano en:

Equilibrada: toda mano cuya distribución sea una de las siguientes: 4.3.3.3 / 4.4.3.2 / 5.3.3.2 (esta última sólo si el palo de 5 cartas es un palo menor).

EJEMPLOS DE TIPOS DE MANOS EN RELACIÓN CON LA APERTURA

Picas x, x, x, x Corazones K, Q, x, x Diamantes A, J, x, x, x Tréboles ——	Picas Q, x, x Corazones K, J, x Diamantes A, J, x, x, x Tréboles A, x	Picas Q, J, x, x, x Corazones K, x, x Diamantes A, x, x Tréboles A, x
13 PHD, pero sólo 10 PH. Insuficiente para abrir. *Paso*, sin más.	15 PH y 16 PHD. Suficiente (sobrado) para abrir. Se clasifica la mano como *equilibrada* (el palo de 5 cartas es un palo menor).	14 PH y 15 PHD. Suficiente para abrir. La mano es desequilibrada (5.3.3.2, pero el palo de 5 cartas es un palo mayor).

Desequilibrada: todas las demás distribuciones distintas de las 3 anteriores. Todas ellas contienen un palo de por lo menos 5 cartas, excepto la distribución 4.4.4.1 (llamada *tricolor*).

Una vez clasificada la mano (equilibrada o desequilibrada), hay que localizar la apertura apropiada a cada caso en el apartado correspondiente de la TABLA DE APERTURAS.

Varía mucho, de una apertura a otra, la precisión con que se definen las distintas manos. Hay aperturas muy precisas, que explican gran parte de la mano en la primera voz: es el caso de las aperturas de 1 ST o 2 ST. Las aperturas de 1 corazón y 1 pic abarcan un mayor número de manos: sabemos ya cuál es el palo más largo, pero su zona de fuerza es muy amplia (13-20 PHD).

Las aperturas más ambiguas son las de 1 trébol y 1 diamante. Tanto una como otra pueden corresponder a:

una mano equilibrada con 12-14 PH;

una mano equilibrada con 19-20 PH;

una mano desequilibrada de 13-20 PHD (con el palo nombrado).

Se coloca un mayor número de tipos de manos en estas aperturas porque, al ser las de nivel más bajo, se dispone de más espacio para aclaraciones posteriores. Cuando se efectúa una de estas aperturas, el compañero no debe preocuparse de momento por hacer conjeturas sobre cuál será su mano. El jugador que abre ya se explicará en las siguientes vueltas de subasta.

RESPUESTAS Y DESARROLLO DE LA APERTURA DE 1 ST

Como se ve en la TABLA DE APERTURAS, se abren de 1 ST todas las manos equilibradas (distribuciones 4.3.3.3 / 4.4.3.2 / 5.3.3.2 con palo quinto menor) en la zona de 15 a 18 PH (no se cuentan los puntos de distribución). Puesto que esta es una apertura muy precisa, en la que el abridor ya ha explicado gran parte de su mano en la primera voz, el compañero es el que mejor conoce la situación combinada de ambas manos y, por lo tanto, tiene el mando y le corresponde tomar las decisiones. El abridor se limita a contestar lo que le pregunta su compañero para terminar de explicar su mano.

RESPUESTAS

El compañero del abridor dispone de las siguientes posibilidades:

TABLA DE APERTURAS

Valor de la mano	Apertura
Menos de 13 PHD	*Paso* (excepto los casos de aperturas de obstrucción)
Manos equilibradas (para la elección de la apertura sólo se cuentan los PH)	
12-14 PH	Con 1 trébol o 1 diamante: Abrir del palo menor más largo Con 4 tréboles y 4 diamantes, abrir de 1 diamante Con 3 tréboles y 3 diamantes, abrir de 1 trébol (regla del mejor menor)
15-18 PH	1 ST
19-20 PH	Abrir del mejor menor, con las mismas reglas que con 12-14 PH
21-22 PH	2 ST
23 PH o más	2 tréboles (única apertura artificial del sistema)
Manos desequilibradas (se cuentan PH y PD)	
13-20 PHD	1 trébol, 1 diamante, 1 corazón o 1 pic: Abrir del palo más largo Con 2 palos de 5: Abrir del palo de mayor rango Con 4.4.4.1: abrir de 1 diamante (pero de 1 trébol si el semifallo es a diamantes)
21-23 PHD	2 diamantes, 2 corazones, 2 picas. Con buen palo de 6 cartas o más, o muy bueno de 5 cartas (si no, abrir de 1)
24 PHD o más	2 tréboles. Con cualquier palo. Incluye todas las manos con fuerza o distribución tal, que la manga está asegurada
Aperturas de obstrucción	
6-10 PH	3 tréboles, 3 diamantes, 3 corazones, 3 picas. Palo de 7 cartas de 2 honores mayores y poco más.
9-12 PH	3 ST. Palo menor de 7-8 cartas, corrido (A, K, Q). Máximo una Q fuera del palo. Ningún fallo
6-10 PH	4 tréboles, 4 diamantes. Palo de 8-9 cartas. Fuerza según vulnerabilidad
6-12 PH	4 corazones, 4 picas. Palo de 7-9 cartas. Fuerza según vulnerabilidad
6-12 PH	5 corazones, 5 diamantes. Palo de 8-10 cartas. Fuerza según vulnerabilidad

EJEMPLOS DE APERTURAS

Picas A, x, x
Corazones K, x
Diamantes K, x, x
Tréboles A, Q, x, x, x

16 PH y 17 PHD. Equilibrada (Quinto Menor). 16 PH cae dentro de la zona de 15-18. Se abre de *1 ST*.

Picas x, x, x, x, x
Corazones A, K, Q, J, x
Diamantes A, x
Tréboles x

14 PH y 17 PHD. Desequilibrada. Con dos palos de igual longitud, se abre del de mayor rango (no importa la calidad). Apertura de *1 pic*.

Picas Q, x, x, x
Corazones A, K, x
Diamantes A, x, x
Tréboles x, x, x

13 PH y 13 PHD. Equilibrada. En la zona de 12-14 PH hay que elegir la apertura a un palo menor. Aplicando la regla del mejor menor, con 3 tréboles y 3 diamantes la apertura es *1 trébol*.

Picas K, Q, x
Corazones A, x
Diamantes A, Q, x, x
Tréboles K, J, x, x

19 PH. Equilibrada. En la zona de 19-20 PH se aplica también la regla del mejor menor. En este caso, con 4 tréboles y 4 diamantes se abre de *1 diamante*.

Picas K, x, x, x
Corazones x
Diamantes A, x, x, x
Tréboles A, Q, x, x

13 PH y 15 PHD. Desequilibrada (distribución tricolor). Abrir de *1 diamante*.

Picas A, Q, J, x, x, x, x
Corazones x, x, x
Diamantes Q, x
Tréboles x

Ejemplo de típica apertura de obstrucción. Palo bueno de 7 cartas y casi nada más. Abrir de *3 picas*.

- *Paso*: 0-7 PH, cualquier distribución sin palo quinto a diamantes, corazones o picas (pero puede haber palo largo a tréboles).
- *2 tréboles*: convención Stayman. Ideada en principio para encontrar la ligada 4-4 en un palo mayor, pero se usa también en todas las manos a partir de 8 PH que no encajan en ninguna otra respuesta. El desarrollo es convencional.
- *2 diamantes*: 0-7 PH, palo quinto o más. Es una voz de cierre para jugar este contrato en lugar de 1 ST.
- *2 corazones*: el abridor está casi siempre obligado a pasar.
- *2 picas:* como 2 corazones.
- *2 ST*: 8-9 PH, mano equilibrada o con los menores (mejor buscar la manga a ST que a un menor), sin palo cuarto rico. Voz invitativa para intentar 3 ST.
- *3 tréboles*: a partir de 14 PHD. Palo sexto o más. Manga garantizada.
- *3 diamantes*: slam posible.
- *3 corazones:* slam posible.
- *3 picas:* slam posible.
- *3 ST*: 10-14 PH, en las mismas condiciones que 2 ST.
- *4 tréboles*: convención Texas. Palo sexto o más a corazones. Se quiere jugar la manga, pero sin esperanzas de slam (6-11 PH) y es mejor que juegue la mano fuerte. Obliga al abridor a decir 4 corazones siempre.
- *4 diamantes*: lo mismo que 4 tréboles, con palo a picas. Obliga a 4 picas.
- *4 corazones*: como 4 tréboles y 4 diamantes, pero se prefiere recibir la salida.
- *4 picas:* como 4 corazones.

EJEMPLOS DE SUBASTAS CON STAYMAN

Norte	Sur	N	S
Picas A, Q, x, x	Picas x, x, x	1 ST	2 tréboles
Corazones K, Q, x, x	Corazones A, J, x, x	2 corazones	3 corazones
Diamantes A, x	Diamantes K, x, x, x	4 corazones	Paso
Tréboles Q, x, x	Tréboles x, x		

Norte	Sur	N	S
Picas A, x, x	Picas x, x, x	1 ST	2 tréboles
Corazones K, x, x	Corazones A, J, x, x, x	2 diamantes	3 corazones
Diamantes A, J, x, x, x	Diamantes K, Q, x, x	4 corazones	Paso
Tréboles A, x	Tréboles x		

DESARROLLOS

• Después de 1 ST: *2 tréboles* (Convención Stayman). Aunque su utilidad fundamental es encontrar la posible ligada 4-4 a un mayor, se inicia así el desarrollo de muchas manos que no tienen cabida en otras respuestas. La condición básica es que hay que tener un mínimo de 8 PH, es decir, que el uso de esta convención es como mínimo una invitación a la manga. El abridor define su tenencia en los mayores según las siguientes respuestas convencionales:
2 diamantes: sin 4 cartas a ningún mayor;
2 corazones: con 4 cartas a corazones (puede tener también 4 cartas a picas);
2 picas: con 4 cartas a picas (sin 4 cartas a corazones).
Después de ésto, normalmente el compañero tiene información suficiente para situar el contrato final, bien sea pasando, bien subastando una manga, bien invitando a la misma (2 ST o 3 de apoyo a un mayor).
• Después de 1 ST: *2 diamantes*, *2 corazones* o *2 picas*. Esta es una respuesta de debilidad que el abridor en principio deberá pasar. La única excepción se da cuando éste tiene una mano máxima, rica en controles (ases y reyes) y buen apoyo, en cuyo caso da una voz más (apoyando).
• Después de 1 ST: *2 ST*. El abridor debe aceptar la invitación si está en máxima (17-18 PH) y declinarla si tiene mínima (15-16 PH). Por lo tanto, sólo hay dos respuestas posibles:
Paso (15-16 PH)
3 ST (17-18 PH)
• Después de 1ST: *3 tréboles*, *3 diamantes*, *3 corazones* o *3 picas*. Esta respuesta garantiza la manga y propone investigar las posibilidades de slam. El abridor contesta de forma natural, apoyando si tiene 3 o más cartas al palo, o con 3 ST si sólo tiene 2.

APERTURAS DE 1 CORAZÓN Y 1 PIC

Las aperturas de 1 corazón y 1 pic prometen un palo de por lo menos 5 cartas y una zona de fuerza comprendida entre 13 y 20 PHD (y a veces más, cuando el palo no es bueno). A pesar de este amplio margen, el compañero tiene la ventaja de saber que puede apoyar el palo a partir de 3 cartas. Es fundamental dar el apoyo con rapidez, si se tiene, con las manos débiles. En cambio, cuan-

do el compañero del abridor tiene una mano fuerte, debe tender a explicar primero su mano (cuáles son sus palos largos y dónde está su fuerza de honores).
Según su fuerza, el compañero del abridor incluirá su mano en una de las siguientes zonas:
• 0-5 PHD: *Paso*. No hay fuerza para subir la subasta.
• 6-10 PHD: *Zona mínima*. Sólo puede alcanzarse la manga si el abridor está en máxima.
• 11-12 PHD: *Zona media*. Se debe intentar la manga si el abridor no está en mínima.
• 13 o más PHD: *Zona alta*. La manga está garantizada y se puede intentar el slam.
En cada una de estas zonas el compañero del abridor tiene que hacer su elección entre una serie de posibilidades, en mayor número cuanto mayor es su fuerza. Algunas de estas posibilidades limitan inmediatamente la fuerza de la mano y, por lo tanto, son *pasables* por el abridor si éste ve que no se puede llegar a manga. Otras, en cambio, son ambiguas respecto a la fuerza, con lo que el abridor no puede pasar (voces *impasables*) hasta que uno de los dos se defina con mayor precisión. Es importante saber a cuál de estos tipos corresponde cada voz:
• las contestaciones de apoyo al palo o a ST son siempre limitadas y, por lo tanto, *pasables*;
• las contestaciones con cambio de palo son siempre ambiguas y, por lo tanto, *impasables*.

Respuestas

Dentro de cada una de las zonas que se acaban de delimitar caben una serie de posibilidades. Como ejemplo, se considerará que el abridor ha abierto de 1 corazón. Las posibilidades sobre 1 pic son esencialmente las mismas.

• Zona mínima (6-10 PHD)
– 2 corazones: siempre que tengamos 3 o más cartas. Delimita la mano, por lo que es pasable. Si el compañero vuelve a hablar, es que tiene una mano interesante.
Sin apoyo y en esta zona:
– 1 pic: 4 o más picas. 6 PHD o más, sin límite (impasable).
– 1ST: 6-10 PHD, sin apoyo ni 4 picas. Pasable.
• Zona media (11-12 HD)
– 3 corazones: 3 o más corazones. El abridor puede pasar si está en mínima.
– 1 pic: como antes. 4 o más picas, 6 o más PHD (ambigua).
– 2 tréboles, 2 diamantes: 4 o más tréboles o diamantes, 11 o más PHD, sin límite. Impasable.
– 2 ST: equilibrada 11-12 PH, sin apoyo ni 4 picas. Pasable.
• Zona alta (13 PHD o más)
– 4 corazones: mano distribucional, con muy buen apoyo y pocos PH.
– 1 pic, 2 tréboles, 2 diamantes: como antes, ambiguas.
– 3 ST: 13-15 PH, mano equilibrada sin apoyo ni 4 picas.
– 2 picas, 3 tréboles, 3 diamantes: cambio de palo con salto. Palo quinto o más bueno y 16 o más PHD. Impasable hasta manga e intento de slam.

Aperturas de 1 trébol y 1 diamante

Estas aperturas ocurren con mayor frecuencia que cualquier otras. Son también las aperturas que menos información inicial proporcionan sobre la mano del abridor, tanto acerca de su fuerza como acerca de la longitud del palo abierto. Como se ha indicado en la Tabla de Aperturas, pueden indicar una de las tres manos siguientes:
• Mano desequilibrada de 13-20 PHD, con 5 o más cartas al palo de

EJEMPLOS DE RESPUESTAS A LA APERTURA DE 1 CORAZÓN

Picas A, Q, x, x, x
Corazones x, x, x
Diamantes x, x, x
Tréboles x, x

2 corazones. En la zona mínima hay que dar el apoyo antes que nada.

Picas x, x
Corazones x, x
Diamantes K, J, x, x
Tréboles K, x, x, x, x

1 ST. Zona mínima, sin apoyo ni 4 picas. No se puede hacer un cambio de palo a 2 tréboles, porque para ello son necesarios 11 PHD o más.

Picas Q, x, x, x
Corazones x, x
Diamantes K, x, x
Tréboles Q, J, x, x

1 pic. La alternativa es 1 ST, pero negaría la posesión de 4 cartas a picas. El compañero volverá a hablar porque no se ha definido la fuerza (6 PHD en adelante sin límite).

Picas x, x, x
Corazones J, x, x, x
Diamantes K, x
Tréboles A, Q, x, x

3 corazones. 11 PHD y apoyo. El compañero decidirá.

Picas J, x, x
Corazones K, x
Diamantes Q, x, x, x
Tréboles A, J, x, x

2 ST. Se puede decir 2 tréboles, pero 2 ST define la mano mejor.

Picas A, x
Corazones Q, x, x
Diamantes A, J, 10, x, x
Tréboles K, x, x

2 diamantes. No hay prisa por apoyar el corazón. El abridor no puede pasar. Ya se apoyará más tarde.

Picas x
Corazones A, x, x, x, x
Diamantes K, Q, x, x, x
Tréboles x, x

4 corazones. Pocos PH, pero un gran apoyo. La mano vale mucho para jugar a corazones y nada más, gracias a la distribución.

Picas A, Q, J, x, x, x
Corazones Q, x
Diamantes A, x, x, x
Tréboles K, x

2 picas. Cambio de palo con salto: juego muy fuerte y buen palo. Impasable hasta manga e intento de slam.

apertura (4 en caso de distribución tricolor: 4.4.4.1).

• Mano equilibrada de 12-14 PH, en cuyo caso hay 3-5 cartas al palo de apertura (regla del mejor menor).

• Mano equilibrada de 19-20 PH, con 3-5 cartas al palo de apertura. El abridor no precisa cuál es su caso hasta su segundo o tercer turno de subasta. En este tipo de aperturas, el objetivo prioritario de ambos jugadores será investigar una posible ligada a palo rico; el apoyo al palo de apertura queda relegado a un segundo término (al contrario de lo que sucede en las aperturas de 1 corazón o 1 pic).

RESPUESTAS

En su respuesta, el compañero del abridor dispone de una serie de posibilidades, según su fuerza, estableciéndose las mismas zonas de fuerza que en las aperturas de 1 corazón y 1 pic. Al igual que en estas aperturas, las voces de apoyo o a ST dan siempre un límite preciso de fuerza (por lo tanto, son pasables), mientras que las voces de cambio de palo son ambiguas en cuanto a la fuerza (y, por lo tanto, impasables).

He aquí las distintas posibilidades en cada zona:

• 0-5 PH: *Paso*

• *Zona mínima* (6-10 PHD)

– Cambio de palo a la altura de 1 (1 sobre 1): 4 o más cartas, de 6 PHD en adelante (impasable). Es la voz obligada siempre que exista un palo subastable a la altura de 1. Si hay más de un palo subastable a la altura de 1, se hará la elección de la forma siguiente:

EJEMPLOS DE RESPUESTAS A LA APERTURA DE 1 TRÉBOL

Picas A, Q, J, x
Corazones x, x, x, x
Diamantes x, x, x
Tréboles x, x

1 corazón. Hay que intentar la ligada a uno de los mayores y con 4 cartas en cada uno; hay que empezar por el corazón. Si el abridor no tiene 4 corazones y sí 4 picas, ya nombrará él este palo.

Picas A, Q, J, x, x
Corazones x, x, x, x
Diamantes x, x
Tréboles x, x

1 pic. Si tarda en nombrarse el 1 corazón (cuando el 1 pic no es apoyado), el abridor deberá deducir que el 1 pic del compañero es de 5 cartas (con 4 corazones y 4 picas se habría contestado antes 1 corazón).

Picas Q, x, x, x
Corazones x, x
Diamantes x, x
Tréboles A, Q, x, x, x

1 pic. Prioridad e intentar ligar un mayor sobre el apoyo a 2 tréboles (al revés que en las aperturas de 1 corazón y 1 pic).

Picas K, x, x
Corazones Q, x
Diamantes A, x, x, x
Tréboles Q, J, x, x

2 ST. Equilibrada, 12 PH sin mayor de 4 cartas. La alternativa válida es 1 diamante, pero 2 ST es más descriptiva. En cambio, si el palo de 4 cartas fuese corazones o picas, sería obligada su mención.

Picas x, x
Corazones K, x, x
Diamantes x, x
Tréboles A, Q, x, x, x, x

3 tréboles. 11 PHD con apoyo de 5 cartas o más, sin otro palo. Voz pasable.

Picas K, x, x
Corazones Q, J, x
Diamantes A, x
Tréboles K, J, x, x, x

3 ST. 14 PH, equilibrada. No interesa jugar la mano a tréboles (a menos que el abridor tenga una mano fuerte y vuelva a hablar).

Picas A, x, x
Corazones A, Q, J, x, x, x
Diamantes x
Tréboles A, x, x

2 corazones. Cambio de palo con salto. 17 PHD y palo muy bueno. Manga asegurada y posibilidades de slam muy grandes.

* Palos de desigual longitud: el más largo.
* Palos de 4 cartas: nombrar el de *menor* rango.
* Palos de 5 cartas: nombrar el de *mayor* rango.
– Apoyo simple: 5 cartas al palo de apertura, sin palo mayor de 4 cartas. Aquí se necesitan 5 cartas para apoyar inmediatamente, pues el palo de apertura puede ser de 3.
– 1 ST: ningún palo de 4 cartas nombrable a nivel de 1, ni apoyo de 5 cartas.
• *Zona media* (11-12 PHD)
– Cambio de palo a la altura de 1 (1 sobre 1): como antes.
– Cambio de palo a la altura de 2 (2 sobre 1) sin salto: 4 o más cartas, 11 PHD en adelante (impasable). Único caso: 1 diamante - 2 tréboles.
– Apoyo con salto: 5 cartas de apoyo, sin palo mayor de 4 cartas (pasable).
– 2 ST: mano equilibrada, sin mayor de 4 cartas (pasable).
• *Zona alta* (13 PHD o más)
– 1 sobre 1: como antes.
– 2 sobre 1 sin salto: como antes.
– Cambio de palo con salto: 17 PHD en adelante, palo muy bueno, o muy buen apoyo al palo de apertura. Impasable hasta manga e intento de slam.
– 3 ST: 13-15 PH, mano equilibrada sin mayor de 4 cartas.

DESARROLLO POSTERIOR DE LAS APERTURAS 1 A PALO

Los criterios de desarrollo a partir de la segunda vuelta de subasta son análogos sea cual sea el palo de apertura. Al igual que se hacía con la mano del compañero, consideraremos tres zonas posibles de fuerza en el caso de abrir de 1 a palo:

- *Zona mínima*: 13-16 PHD
- *Zona media*: 17-18 HD
- *Zona máxima*: 19 o más HD

Después de la respuesta del compañero, el abridor dispone de distintas posibilidades en cada una de las tres zonas de fuerza. Como caso más general, se supondrá que el compañero ha contestado con 1 de otro palo (es una voz ambigua que no especifica su fuerza).

Redeclaraciones del abridor

- *Zona mínima* (13-16 PHD)

– Nuevo palo 1/1. No precisa la fuerza (por lo tanto, impasable para el compañero). Voz obligada si hay algún palo por anunciar a la altura de 1 (de 4 cartas).
Ejemplo: Picas A, x, x, x; Corazones K, x, x; Diamantes Q, J, x, x; Tréboles A, x.
1 diamante – 1 corazón
1 pic

– Apoyo simple al palo del compañero. 4 cartas y 13-16 PHD (limitada, luego pasable). Voz prioritaria si el palo es rico.
Ejemplo: Picas A, x, x, x; Corazones K, x, x; Diamantes Q, J, x, x; Tréboles A, x.
1 diamante – 1 pic
2 picas

– 1 ST. Mano equilibrada, 12-14 PH, sin 4 cartas de apoyo al palo del compañero ni otro palo subastable a la altura de 1.
Ejemplo: Picas A, x, x; Corazones K, x, x, x; Diamantes Q, J, x, x; Tréboles A, x.
1 diamante – 1 pic
1 ST

– Repetición simple del palo de apertura. Monocolor de 6 o más cartas o bicolor no anunciable, 13-16 PHD.
Ejemplo: Picas A, x, x; Corazones K, x, x, x; Diamantes x; Tréboles A, K, x, x, x.
1 trébol – 1 pic
2 tréboles (no hay fuerza para 2 corazones)

– Nuevo palo 2/1 de rango inferior al de apertura. 5-4, de 13-18 PHD.
Ejemplo: Picas K, x; Corazones J, x, x, x, x; Diamantes A, Q, x, x; Tréboles K, x.
1 corazón – 1 pic
2 diamantes

- *Zona media* (17-18 PHD)

– Nuevo palo 1/1. Como antes.
Ejemplo: Picas K, J, x, x; Corazones A, x; Diamantes Q, x; Tréboles A, Q, x, x, x.
1 trébol - 1 corazón
1 pic

– Apoyo con salto al palo del compañero. 5-4, de 17-18 PHD. Pasable si el compañero tiene una mínima absoluta.
Ejemplo: Picas K, J, x, x; Corazones x; Diamantes A, x; Tréboles A, K, x, x, x, x.
1 diamante – 1 pic
3 picas

– Repetición con salto del palo de apertura. Monocolor de 6 o más cartas, 17-18 PHD.
Ejemplo: Picas x, x; Corazones A, Q, J, x, x, x; Diamantes K, Q, x; Tréboles A, x.
1 corazón – 1 pic
3 corazones

– Nuevo palo 2/1, de rango inferior al de apertura. Como en zona mínima.

Ejemplo: Picas x, x; Corazones A, Q, J, x, x; Diamantes K, Q, x, x; Tréboles A, x.
1 corazón - 1 pic
2 diamantes
– Nuevo palo 2/1, de rango superior al de apertura. 5-4, con 17 o más PHD. Impasable por una vuelta.
Ejemplo: Picas Q, x; Corazones K, Q, x, x; Diamantes A, K, x, x, x; Tréboles K, x.
1 diamante - 1 pic
2 corazones
• *Zona máxima* (19 o más PHD)
– Nuevo palo 1/1. Como en zonas mínima y media.
Ejemplo: Picas A, J, x, x; Corazones K, x, x; Diamantes A, Q, x; Tréboles A, J, x.
1 trébol – 1 diamante
1 pic
– Apoyo con doble salto al palo del compañero. Apoyo de 4 cartas, con 19 o más PHD (puede ser equilibrada o desequilibrada).
Ejemplo: Picas A, J, x, x; Corazones K, x, x; Diamantes A, Q, x; Tréboles A, J, x.
1 trébol – 1 pic
4 picas
– Salto a 2 ST. Mano equilibrada, 19-20 PH, sin apoyo al palo del compañero (si es mayor), ni 4 cartas a un palo superior.
Ejemplo: Picas K, x, x; Corazones A, J, x, x; Diamantes A, Q, x; Tréboles A, J, x.
1 trébol – 1 pic
2 ST
– Salto a 3 ST. Palo largo (6-7 cartas) sólido (A, K, Q) y parada a los palos no mencionados.
Ejemplo: Picas x, x; Corazones A, x, x; Diamantes A, K, Q, x, x, x; Tréboles A, x.
1 diamante – 1 pic
3 ST
– Nuevo palo con salto. 5-4, 19 o más PHD.
Ejemplo: Picas K, x; Corazones A, K, J, x, x; Diamantes K, J, x, x, x; Tréboles A.
1 corazón – 1 pic
3 diamantes

REDECLARACIONES DEL COMPAÑERO

A partir de la redeclaración del abridor, el compañero ya tiene en muchos casos la información suficiente para situar el contrato final, pero en otros casos (redeclaración ambigua del abridor, o seguir buscando la ligada) el compañero ha de seguir explicando su mano, concretando su fuerza y distribución. En su segunda vuelta de subasta, el compañero del abridor seguirá las normas generales siguientes:
• *Paso*: el contrato actual ya es satisfactorio o no hay fuerza para seguir el diálogo sin peligro.
• Manos de zona mínima en situaciones impasables:
– Repetición del palo propio a nivel mínimo.
– Apoyo a nivel mínimo de un palo del abridor.
– Nuevo palo 2/1 de rango inferior al anterior.
– 1 ST.
• Manos de zona media:
– Repetición del palo propio con salto.
– Apoyo con salto a un palo del abridor.
– Nuevo palo 2/1 de rango inferior al anterior.
– 2 ST.
• Manos de zona máxima:
– Salto directo a manga a un palo propio o del abridor.
– Nuevo palo 2/1 de rango superior al anterior.
– Nuevo palo con salto.
– Salto directo a 3 ST.

EJEMPLOS DE REDECLARACIONES DEL COMPAÑERO DEL ABRIDOR

Picas x, x, x Corazones A, x, x, x Diamantes Q, J, x, x Tréboles x, x	*1 trébol - 1 diamante* *1 ST- Paso*
Picas A, x, x, x Corazones x Diamantes x, x, x, x Tréboles K, x, x, x	*1 corazón - 1 pic* *2 corazones - Paso*
Picas A, J, x, x, x, x Corazones x Diamantes Q, x, x Tréboles x, x, x	*1 corazón - 1 pic* *2 diamantes - 2 picas*
Picas Q, x, x, x Corazones K, J, x, x Diamantes Q, x Tréboles x, x, x	*1 diamante - 1 corazón* *1 pic - 2 picas*
Picas A, x, x, x, x Corazones K, x, x, x Diamantes x, x Tréboles x, x	*1 trébol - 1 pic* *1ST - 2 corazones*
Picas K, x, x Corazones Q, x, x, x Diamantes K, x, x, x Tréboles x, x	*1 trébol - 1 diamante* *1 pic - 1 ST*
Picas K, Q, J, x, x, x Corazones x, x Diamantes A, x, x Tréboles x, x	*1 corazón - 1 pic* *2 tréboles - 3 picas*
Picas K, J, x, x Corazones Q, J, x, x, x Diamantes A, x Tréboles x, x	*1 trébol - 1 corazón* *1 pic - 3 picas*
Picas Q, x, x Corazones K, x, x Diamantes Q, J, x, x, x Tréboles K, x	*1 trébol - 1 diamante* *1 pic - 2 ST*
Picas A, Q, x, x Corazones K, x, x, x, x Diamantes K, x, x Tréboles x	*1 diamante - 1 corazón* *1 pic - 4 picas*
Picas K, Q, J, x, x, x Corazones A, x Diamantes x, x Tréboles K, x, x	*1 corazón - 1 pic* *1 ST- 4 picas*
Picas J, x, x Corazones A, Q, x, x Diamantes K, J, x Tréboles K, x, x	*1 trébol - 1 corazón* *1 pic - 3 ST*
Picas K, J, x, x, x Corazones A, Q, J, x Diamantes A, x Tréboles x, x	*1 diamante - 1 pic* *1 ST- 3 corazones*
Picas A, J, x, x Corazones K, Q, x, x, x Diamantes x, x, x Tréboles A	*1 trébol - 1 corazón* *2 tréboles - 2 picas*

APERTURA DE 2 ST

Se abren de 2 ST todas las manos equilibradas (mismas condiciones de distribución que la apertura de 1 ST) en la zona de 21-22 PH. Ésta es, pues, una apertura extraordinariamente precisa en la que el compañero del abridor conoce desde el primer momento la fuerza combinada de las dos manos, con un margen de error de sólo 1 punto. Así, todas las decisiones sobre el nivel del contrato corresponderán a éste.

Las posibilidades de ligada a un mayor se pueden investigar de forma parecida a la apertura de 1 ST (Convención Stayman).

Respuestas y desarrollo

El compañero del abridor dispone de las siguientes posibilidades:

• *3 tréboles*: Stayman. En principio, para ligar un mayor 4-4. A partir de 4 PH en adelante. El abridor responde:

– *3 diamantes*: sin mayor de 4 cartas

EJEMPLOS DE RESPUESTAS A LA APERTURA DE 2 ST

Picas Q, x, x, x
Corazones x, x, x
Diamantes K, x, x, x
Tréboles x, x

3 tréboles. Mano mínima, pero suficiente para jugar manga. Se investiga la ligada a picas vía Stayman. Si no la hay, se jugará 3 ST.

Picas Q, J, x, x, x
Corazones x, x
Diamantes x, x, x, x
Tréboles K, x

3 picas. Si el abridor tiene 3 o 4 picas, se jugará 4 picas. Si tiene 2, se jugará 3 ST.

Picas x, x
Corazones K, x
Diamantes Q, J, x, x, x
Tréboles x, x, x, x

3 ST. No 3 diamantes, pues es más fácil esta manga que la de 5 diamantes. Con 4-5 puntos más se subastaría 3 diamantes por las posibilidades de slam.

Picas K, J, x, x, x, x
Corazones x, x, x
Diamantes x, x
Tréboles x, x

4 diamantes. Convención Texas para que el abridor juegue 4 corazones.

– *3 corazones*: 4 cartas a corazones (puede tener también 4 picas)
– *3 picas*: 4 cartas a picas (sin 4 corazones)

• *3 diamantes, 3 corazones, 3 picas*: Natural, palo quinto, a partir de 4 PH (si es 3 diamantes es intento de slam o mano muy distribucional). El abridor responde:
– *Apoyo*: con 3-4 cartas
– *3 ST*: con 2 cartas

• *3 ST*: 4-9 PH, sin mayor de 4 cartas. Voz de cierre.

• *4 tréboles*: Convención Texas como sobre 1 ST. Palo de 6 o más cartas a corazones sin ambiciones de slam. Obliga a 4 corazones.

• *4 diamantes*: Lo mismo, con 6 o más cartas a picas. El abridor dice 4 picas.

APERTURA DE 2 DIAMANTES, 2 CORAZONES O 2 PICAS

Es una apertura muy fuerte, basada en un buen palo, con la que el abridor quiere jugar por lo menos manga si encuentra una pequeña ayuda del compañero. Sin embargo, la manga no está garantizada y la apertura se puede pasar con un juego nulo o casi nulo.

La condición más importante de esta apertura es la calidad del palo. Como mínimo, éste debe ser de 5 cartas con 4 honores, o de 6 cartas con 3 honores. Si el palo es peor que eso, es mejor abrir de 1, aunque se tenga la fuerza suficiente para abrir de 2.

Además de un buen palo, es necesario que se cumpla una de las dos condiciones siguientes (pero no ambas):

• De 20 a 23 PH

• De 8 a 9 bazas de juego (o sea, manga menos 1 o 2 bazas), con por lo menos 3 bazas defensivas. En este caso, la apertura puede basarse en un palo largo y menos PH.

Desarrollo posterior

En esta apertura es prioritario dar el apoyo, si lo hay, antes que anunciar un palo propio (excepto sobre 2 diamantes, en que, como siempre, puede ser mejor intentar ligar un mayor o jugar a ST). Las posibilidades del compañero del abridor son:

• *Paso*: 0-3 PH, cualquiera que sea la distribución

EJEMPLOS DE APERTURAS DE 2 A PALO

Picas A, x
Corazones A, Q, J, x, x, x
Diamantes K, Q, x
Tréboles A, x

2 corazones. Mano típica para esta apertura. Buen palo de 6 cartas y 22 PHD.

Picas A, K, Q, J, x, x, x
Corazones A, x, x
Diamantes Q, x
Tréboles x

2 picas. En este caso, la apertura se basa en la posesión de 8 bazas de juego, aunque sólo hay 16 PH.

Picas x
Corazones A, Q, x, x, x
Diamantes A, x
Tréboles A, K, Q, x, x

1 corazón. Aunque hay 22 PHD, el palo de corazones no admite la apertura de 2. Además, hay que evitar esta apertura con manos bicolores.

Picas A, K, x
Corazones x
Diamantes A, x, x
Tréboles A, K, J, x, x, x

1 trébol. Abriríamos de 2 si el palo largo fuera cualquier otro, pero la apertura de 2 tréboles se reserva para manos aún más fuertes (manga garantizada, con cualquier palo).

- *2 ST*: 4-7 PH, sin apoyo y sin palo anunciable
- *3 ST*: 8-10 PH, sin apoyo y sin palo anunciable
- Nuevo palo: a partir de 4 PH, sin límite; palo quinto o más, generalmente sin apoyo
- Apoyo simple: mano fuerte con apoyo, a partir de 9 PHD, sin límite (excepto sobre 2 diamantes); grandes posibilidades de slam
- Apoyo con salto: 4-8 PHD con apoyo (excepto sobre 2 diamantes); cierre de manga.

Es necesario observar que en las voces de apoyo a las aperturas de 2 corazones y 2 picas está invertido el orden «natural» según la fuerza. Con manos débiles se subasta directamente la manga, mientras que con las manos fuertes, con posibilidades de slam, se da un apoyo simple. Esto se hace para disponer de más espacio en las manos en las que hay que investigar el slam.

En el caso de la apertura de 2 diamantes, en cambio, se conserva el orden «natural», siendo 3 diamantes la respuesta débil y 4 diamantes la fuerte (en este caso, con el salto a 4 no se ha alcanzado aún la manga).

Si el compañero del abridor no pasa la apertura, todas las voces son impasables hasta manga.

APERTURA DE 2 TRÉBOLES

Es la única apertura totalmente artificial del sistema natural, ya que no tiene relación ninguna con el palo mencionado (el abridor puede tener cualquier número de tréboles).

Incluye todas las manos que garantizan por sí solas por lo menos la manga, por lo que el compañero está obligado a mantener abierta la subasta hasta alcanzarla (con una sola excepción, que se indica más adelante).

En resumen, se abren de 2 tréboles los tipos de manos siguientes:

- Manos equilibradas a partir de 23 PH.
- Manos desequilibradas, con cualquier palo, con:

– 23 PH en adelante;
– manga segura en bazas de juego y por lo menos 3 1/2 bazas defensivas.

EJEMPLO DE RESPUESTA A LA APERTURA DE 2 CORAZONES

Picas x, x, x, x
Corazones Q, x
Diamantes K, x, x, x
Tréboles x, x, x

2 ST. De momento, pero a lo que redeclare el abridor se dirá 4 corazones (tiene un buen palo de 6 cartas). No se dice 4 corazones inmediatamente para que no espere mejor apoyo.

Picas x
Corazones x, x, x, x
Diamantes x, x, x, x
Tréboles K, x, x, x

4 corazones. Excelente apoyo en una mano sin ambiciones más allá de la manga. Esta es una voz de cierre.

Picas x
Corazones K, x, x
Diamantes A, Q, x, x, x
Tréboles x, x, x, x

3 corazones. Buenas posibilidades de slam a corazones. Es mejor el apoyo inmediato, cuando es bueno, que nombrar otro palo.

Picas K, Q, x, x, x
Corazones x, x
Diamantes x, x, x
Tréboles x, x, x

2 picas. Se jugará 3 ST, 4 corazones o 4 picas según lo que diga ahora el abridor.

Picas K, Q, J, x, x
Corazones Q, x
Diamantes x, x, x, x
Tréboles A

2 picas. Como siempre, el cambio de palo no tiene límite. En la mano anterior se buscaba la mejor manga; en ésta se trata de buscar el mejor slam. En ambas se empieza con 2 picas.

EJEMPLO DE APERTURA DE 2 TRÉBOLES

Picas A, Q, x
Corazones A, K, x, x
Diamantes K, Q, x, x
Tréboles A, Q

Mano equilibrada de 24 PH

Picas A, K, x, x, x
Corazones A, K, Q, x, x
Diamantes A, K
Tréboles x

Mano desequilibrada de 26 PHD (23 PH)

Picas A, K, Q, J, x, x
Corazones A, K, Q, x
Diamantes x, x
Tréboles x

Sólo 19 PH, pero 10 bazas de juego (manga segura a 4 picas) y 4 bazas defensivas

Respuestas y desarrollo posterior

El compañero da una voz natural con una mano positiva (a partir de 8 PH), reservándose la respuesta de 2 diamantes como voz artificial para indicar una mano débil o nula. Es decir:

- *2 diamantes*: única respuesta artificial. 0-7 PH (pero con un as y un rey o con dos reyes hay que dar una respuesta positiva). Cualquier distribución.
- *2 corazones, 2 picas, 3 tréboles, 3 diamantes*: 8 PH en adelante (o as y rey o dos reyes), palo quinto.
- *2 ST*: 8 PH en adelante, mano equilibrada.

A partir de aquí la subasta prosigue por cauces naturales: el abridor nombra su palo con mano desequilibrada, o declara ST con la mano equilibrada. El único caso especial se da en la secuencia:
2 tréboles - 2 diamantes

2 ST: 23-24 PH, equilibrada (con 25 o más se dice 3 ST)
Esta es la única secuencia que el compañero del abridor puede pasar, si tiene una mano nula. Si no, la subasta prosigue como en la apertura de 2 ST, con Stayman...

APERTURAS DE OBSTRUCCIÓN

Las aperturas a nivel de 3 o superior se denominan aperturas de obstrucción. Todas ellas tienen en común los siguientes rasgos:
• El objetivo principal es eliminar el máximo posible de espacio de subasta para impedir el intercambio de información de los adversarios a un nivel seguro. Al mismo tiempo, se da una descripción precisa de la mano por si el compañero tiene un juego fuerte. La idea estratégica es que no importa demasiado cumplir el contrato: si no se cumple porque el compañero tiene poco, los adversarios tendrán un contrato de superior puntuación que las multas impuestas por no cumplir.
• La fuerza de la mano es siempre inferior a la necesaria para una apertura normal.
• Existe un palo largo y bueno de por lo menos siete cartas que es el que permite subastar a un nivel elevado sin demasiado peligro.
En la elección del nivel de apertura tiene gran importancia la situación de vulnerabilidad. Si se está vulnerable, hay que realizar estas aperturas con una cierta solidez, especialmente si los contrarios no están vulnerables. En cambio, con vulnerabilidad favorable (no vulnerables contra vulnerables) se pueden permitir muchas libertades: las multas son más baratas y la manga de los adversarios acaba el rubber.
En general, es preciso respetar las normas de cada una de estas aperturas cuando se abre en primera o segunda posición. En este caso, el compañero aún no ha hablado y puede tener una mano fuerte, por lo que el efecto obstructivo puede repercutir sobre el bando que trata de obstruir a los contrarios, a menos que la mano responda a lo que espera el compañero. En cambio, en tercera y cuarta posición se puede actuar de este modo con manos más flojas o más fuertes, pues no resultará obstruido el compañero.

EJEMPLO DE RESPUESTA A LA APERTURA DE 2 TRÉBOLES

Picas Q, x, x, x, x, x
Corazones x, x, x
Diamantes x, x, x
Tréboles x
2 diamantes. Primero se da la negativa, las picas ya se nombrarán luego.

Picas K, x, x, x, x
Corazones K, x
Diamantes x, x, x
Tréboles x, x, x
2 picas. Sólo 6 PH, pero con dos reyes hay que dar una voz positiva.

Picas x, x, x, x
Corazones x, x, x, x
Diamantes x, x
Tréboles x, x, x
2 diamantes. Si el abridor redeclara 2 ST se pasará, pero en cualquier otro caso hay que seguir hasta manga.

Picas x, x
Corazones K, x, x, x
Diamantes K, Q, x, x
Tréboles A, x, x
2 ST. El slam está garantizado, pero no hay prisa. Se espera a ver qué tipo de mano tiene el abridor.

APERTURAS DE 3 TRÉBOLES, 3 DIAMANTES, 3 CORAZONES Y 3 PICAS

En primera o segunda posición, estas aperturas indican:
• Palo de 7-8 cartas encabezado por dos de los tres honores mayores (A,K,Q): A,K,x,x,x,x,x; A,Q,x,x,x,x,x; o K,Q,x,x,x,x,x.

EJEMPLO DE RESPUESTA A LA APERTURA DE 3 CORAZONES

Picas A, K, x, x, x, x, x
Corazones —
Diamantes x, x, x
Tréboles x, x, x
Paso. 3 picas sería impasable y no hay esperanzas de manga. No hay que corregir a otro palo, el del abridor ya es suficientemente bueno.

Picas A, x, x, x
Corazones x
Diamantes A, Q, x, x
Tréboles A, K, x, x
4 corazones. 3 ST sería un grave error, puesto que no se podrían afirmar y cobrar los corazones por falta de entradas en la mano del abridor.

Picas x
Corazones x, x, x, x
Diamantes x, x, x, x
Tréboles K, x, x, x
4 corazones. No se cumplirán, pero 1-2 multas dobladas será un buen resultado. Los contrarios tienen manga segura y slam probable.

Picas A, x, x
Corazones Q, x
Diamantes A, x, x, x
Tréboles K, x, x
3 ST. El abridor tiene A,K,x,x,x,x,x en corazones (ha de tener 2 honores mayores). Hay parada a todo y se pueden ver 9 bazas (7 corazones y 2 ases).

Picas A, K, J, 10, x, x
Corazones x
Diamantes A, K, x
Tréboles A, x, x
3 picas. Impasable. Si el abridor apoya, el slam no está excluido. Si el abridor dice 3 ST o 4 corazones, habrá que conformarse con este último contrato.

- Nada o casi nada al lado (hasta un máximo de 10 PH). No se debe tener un as lateral, o un palo mayor de cuatro cartas.

En tercera o cuarta posición, puede abrirse con cualquier cosa (el compañero no tiene mucho), según la vulnerabilidad.
Por ejemplo:

Picas A, Q, x, x, x, x, x
Corazones x, x
Diamantes Q, x, x
Tréboles x
Típica apertura de 3 picas en cualquier posición y vulnerabilidad.
El compañero toma fácilmente decisiones, puesto que lo sabe casi todo de la mano del abridor. En sus posibles respuestas hay que tener en cuenta que:

- Los cambios de palo por debajo de manga son impasables. Indican una mano con buen palo sexto o más, a partir de 16 PHD. El abridor tiene que dar un apoyo con 2-3 cartas al palo.
- Las voces de apoyo, al nivel que sean, son definitivas. Pueden efectuarse con dos propósitos muy distintos:

– Con una mano fuerte, esperando cumplir el contrato o doblar a los adversarios si intervienen.
– Con una mano débil y buen apoyo, para elevar aún más el nivel de obstrucción y obligar a los adversarios a intervenir, si quieren hacerlo, a un nivel mucho más alto. En este caso, no se espera cumplir el contrato, sino que se confía en que las multas impuestas, aún dobladas, serán inferiores al premio por el contrato que podrían jugar los adversarios.

- No intentar la manga a 3 ST con fallo o semifallo al palo de apertura (a menos que se tenga un palo largo y sólido), pues la mano del abridor no tendrá ninguna entrada lateral.

APERTURAS DE 4 TRÉBOLES Y 4 DIAMANTES

En primera y segunda posición, estas aperturas muestran un buen palo de 8-9 cartas y nada o casi nada al lado. Si el compañero dice algo, su voz es definitiva.

En tercera posición, con vulnerabilidad favorable (no vulnerables contra vulnerables), pueden efectuarse con manos flojísimas, incluso con algo como Q,x,x,x,x,x,x,x y nada más, ya que su efecto obstructivo es muy grande.

APERTURAS DE 4 CORAZONES Y 4 PICAS

En primera y segunda posición indican un palo de 7-8 cartas encabezado por as-rey y de 5 a 6 perdedoras según la vulnerabilidad.
En tercera y cuarta posición, y también según la vulnerabilidad, pueden hacerse con una amplia gama de manos, desde muy flojas hasta bastante fuertes (incluso con manos que en otra posición serían claras aperturas al nivel de 1).

APERTURA DE 3 ST

Es una apertura de obstrucción que al mismo tiempo intenta jugar la manga a ST basándose en un palo que proporciona 7-8 bazas. Se hace con:
• un palo menor corrido (A,K,Q) de 7-8 cartas;
• máximo una Q al lado (puede haber algo más en tercera o cuarta posición);
• ningún fallo.
El compañero pasa esta apertura si tiene por lo menos 2 bazas rápidas, parada en 2-3 palos y sin fallo al menor de apertura. Si no cumple estas condiciones y quiere refugiarse al palo largo, dice 4 tréboles y el abridor pasa con palo a tréboles o corrige a 4 diamantes.

INTERVENCIÓN A LA APERTURA ADVERSARIA

La cuestión que aquí se plantea es la siguiente: ¿en qué condiciones podemos intervenir y cómo hacerlo cuando el adversario de la derecha ha abierto la subasta con una apertura al nivel de 1?.

EJEMPLO DE RESPUESTA A LA APERTURA DE 3 ST

Picas A, x, x
Corazones A, x, x
Diamantes Q, J, x, x, x
Tréboles x, x
Paso. El abridor tiene evidentemente los tréboles. Hay asegurado un mínimo de 9 bazas a ST.

Picas K, Q, x, x
Corazones K, Q, J, x, x
Diamantes x, x
Tréboles x, x
4 tréboles. No hay ninguna posibilidad de cumplir 3 ST, pues no hay parada a uno de los menores. El abridor pasará o corregirá a 4 diamantes, según cuál sea su palo.

Intervención al nivel de 1 a palo

Es necesario un palo de 5 cartas como mínimo y 8-16 PHD no vulnerable o 10-16 vulnerable. La calidad del palo tiene mucha mayor importancia que el número de puntos para la decisión. Cuanto peor sea el palo, mejor juego global hay que tener como compensación.

Intervención al nivel de 2 a palo (sin salto)

Cuando el palo largo es de rango inferior al de la apertura, si se desea intervenir hay que hacerlo al nivel de 2. En este caso, las exigencias de calidad y longitud del palo son más estrictas: normalmente se intervendrá con un palo decente de seis o más cartas y de 11 a 16 PHD, o con palo muy bueno de cinco cartas y 13-16 PHD. El compañero ha de poder apoyar con sólo dos cartas al palo.

EJEMPLO DE INTERVENCIÓN SOBRE LA APERTURA DE 1 CORAZÓN

Picas A, Q, J, x, x
Corazones x, x
Diamantes Q, x, x
Tréboles x, x, x
1 pic. Mano cercana al límite mínimo para una intervención, pero la calidad del palo decide en favor de la misma. Si no se gana la subasta, se habrá indicado una buena salida.

Picas A, x, x
Corazones x, x, x
Diamantes A, J, x, x, x
Tréboles A, x
Paso. Fuerza de apertura, pero el palo largo no reúne las condiciones para 2 diamantes, ni la mano tiene la distribución adecuada para doblar (no hay apoyo a tréboles).

Picas x, x
Corazones x, x, x
Diamantes A, x
Tréboles A, K, x, x, x, x
2 tréboles. El buen palo sexto lo justifica. Obsérvese la diferencia con la mano anterior: menos fuerza pero mejor palo.

Picas A, x
Corazones A, J, x
Diamantes K, x, x, x
Tréboles K, Q, x, x
1 ST. 17 PH, mano equilibrada y buena parada al palo de apertura.

Picas Q, x, x, x
Corazones x
Diamantes A, J, x, x
Tréboles A, Q, x, x
Doblo. La mano ideal para ello: semifallo al palo del abridor, apoyo de cuatro cartas en los demás palos y fuerza de apertura. Cualquier palo que diga el compañero va bien.

Picas K, Q, J, x, x, x
Corazones x
Diamantes K, x, x
Tréboles x, x, x
2 picas. Buen palo sexto y mano débil. Obstrucción para quitar espacio de subasta a los adversarios.

Intervención a 1 ST

Indica el mismo tipo de mano que si se hubiera abierto de 1 ST, pero no con mínima, es decir, 16-18 PH y mano equilibrada. Además, es necesario tener parada al palo de apertura.

Intervención a palo (con salto)

Es una intervención obstructiva. Indica una mano monocolor débil, con un buen palo por lo menos sexto y poca cosa más (vulnerable, puede ser un poco más fuerte). La intervención con doble salto tiene un significado similar, pero con un palo de 7-8 cartas.

Intervención con doblo

El doblo en esta situación no se utiliza en su sentido natural, que no tendría utilidad (si se tiene el mismo palo que el adversario lo mejor que se puede hacer de momento es callar), sino que es un doblo informativo que pide al compañero que hable, incluso con una mano nula. Fundamentalmente, el doblo a la apertura indica lo siguiente:

- fuerza de apertura (a partir de 13 PHD);
- apoyo decente (por lo menos de tres cartas) en los tres palos restantes, especialmente al mayor o mayores no nombrados (generalmente, cuatro cartas); es decir, sea cual sea el palo elegido por el compañero, encontrará apoyo correcto;
- como consecuencia de lo anterior, corta el palo de apertura (fallo, semifallo o dubletón).

Después de un doblo informativo, el compañero tomará normalmente la decisión, puesto que tiene una idea muy aproximada del tipo de mano que tiene el jugador que ha doblado. El compañero del que dobla la apertura está obligado a hablar, aún sin nada, a menos que hable el compañero del abridor, en cuyo caso si interviene lo hace voluntariamente (con juego). La única excepción en

que el compañero del que dobla puede pasar es cuando posee el mismo palo que el abridor y convierte el doblo en castigo.
Si la apertura adversaria ha sido de 1 ST, el doblo conserva su significado natural: proposición de castigo. Se hace con una fuerza equivalente a la apertura de 1 ST (16-18 PH), aunque no necesariamente con mano equilibrada. El compañero sólo quita este doblo con una mano muy débil (0-4 PH).

Intervención con Cue-bid

Significa intervenir al nivel de 2 al mismo palo al que nos han abierto los adversarios. Esto no es un intento de jugar a este palo, sino que indica una mano que prácticamente garantiza la manga a cualquier palo (que luego se nombrará) o a ST. El compañero está obligado a hablar para mantener abierta la subasta.

LA SALIDA INICIAL

Una vez concluida la subasta, lo cual se produce, como se ha indicado, cuando se dan tres voces de *paso* consecutivas, el defensor de la izquierda del declarante ha de iniciar el carteo saliendo para la primera baza. Ésta suele ser una decisión difícil, además de resultar con mucha frecuencia decisiva en el éxito o fracaso del declarante. Es la única carta que la defensa juega a ciegas (sin ver el muerto), y por ello hay que tener en cuenta una gran cantidad de factores, tales como:
• la propia naturaleza y composición de la mano del que sale;
• la subasta de los adversarios; hay que estar seguros de recordarla (o, en su defecto, pedir una repetición antes de salir) y de haberla comprendido (o solicitar las explicaciones necesarias respecto de los acuerdos o convenciones de los adversarios);
• el hecho de que el compañero haya subastado algo; hay que tener también en cuenta las inferencias negativas cuando no ha subastado nada.
La salida inicial exige tomar dos decisiones sucesivas:
1ª: El palo del que se sale
2ª: Una vez decidido el palo, la carta con la que hay que salir de entre las que se tienen.

Elección del palo de salida

Esta es la cuestión más complicada. Se trata de reunir todos los indicios disponibles (la propia mano, subasta...) y tomar una decisión entre las siguientes estrategias generales:
• *A sin triunfo*: se considerarán las opciones siguientes:
– salir al palo largo propio, con la intención de afirmarlo y cobrarlo; será el caso más habitual;
– salir al palo subastado por el compañero; si el compañero ha subastado un palo, él es quien tendrá la mayoría de honores de la defensa, por lo que habrá más posibilidades de afirmar y cobrar su palo;
– salir a un palo en el que los adversarios han demostrado por la subasta que ahí puede residir su debilidad (por ejemplo, por ser el único palo no cantado...).
• *A palo*: la estrategia defensiva puede basarse en:
– afirmar y cobrar las bazas disponibles antes de que el declarante pueda descartar sus perdedoras; eso será lo indicado siempre que se sospeche la existencia de un palo lateral que proporcione descartes (en ese caso habrá que hacer una salida agresiva, bajo rey o dama, por ejemplo, aún con el peligro de dar una baza);
– pensar que el declarante tendrá que buscar por sus propios medios los honores que le faltan a los palos

laterales y que la mejor estrategia es la pasividad; se escogerá en este caso una salida segura (por ejemplo, de la J con J, 10, 9, x), que no regale nada;
– considerar que el declarante sólo puede cumplir su contrato a base de fallar perdedoras en el muerto, el cual ha mostrado valores distribucionales en la subasta (de fallo); la salida indicada en este caso será a triunfo;
– pensar que el declarante no anda sobrado de triunfos, o que los encontrará mal repartidos (por ejemplo, porque el que sale tiene cuatro). La salida indicada será del palo largo, como a ST, con la intención de afirmarlo y hacer fallar al declarante, acortándole en triunfos cada vez que la defensa gane la mano.

Elección de la carta de salida

Hay que distinguir si el contrato es a ST o a palo, ya que en muchos casos la elección es distinta. En la TABLA DE SALIDAS, H significa cualquier honor, desde el as al diez inclusive, mientras que x es cualquier carta del nueve al dos.

LA SEÑALIZACIÓN EN DEFENSA

Durante el carteo, todos los jugadores pueden ver el muerto. Gracias a ello, el declarante puede calcular con precisión las bazas que se dispone a ganar o a perder y puede establecer fácilmente un plan de juego combinando sus cartas con las del muerto para intentar obtener las bazas que necesite para su contrato. Los defensores, en cambio, aunque ven parte del juego adversario, no compensan ni con mucho la ventaja del declarante, ya que desconocen el potencial conjunto de su bando.
Por ello, desde el principio del carteo los defensores han de procurar intercambiar información que les oriente hacia las jugadas más convenientes para su bando. Esto se consigue por medio de señales, dando un cierto significado a cada carta que juega un defensor cuando puede escoger entre varias. Esta información puede ayudar también al declarante, ya que, naturalmente, el sistema de señalización no puede ser secreto. Pero, en conjunto, será mucho mayor el valor de la misma obtenido por los defensores.
Naturalmente, cuando no hay elección posible -por ejemplo, al jugar un honor en tercera posición para ganar la baza u obligar a un honor superior del declarante- no existe señal alguna. Lo primero que hay que tener en cuenta es que un defensor hace una señal sólo cuando puede escoger entre varias cartas.
Para que la señalización sea eficaz, es necesario:
• que el defensor en situación de dar una señal lo haga correctamente, pues de lo contrario el compañero resultará engañado;
• que los defensores se fijen en cada una de las cartas que juega su compañero, porque si no lo hace las posibles señales sólo servirán para informar a un declarante atento.
Existen varios tipos de señales, según el tipo de información que transmiten, y es fundamental no confundir unas con otras. No debería haber confusión, puesto que cada una de ellas se aplica a una situación distinta de las demás. Al examinar las clases de señales más importantes y comunes, es necesario dedicar especial atención a dos aspectos: cuándo se aplica cada una, y cómo se ejecuta.

Interés / Desinterés

Es la señal más importante. Con ella se indica al compañero si inte-

TABLA DE SALIDAS

Nº de cartas en el palo de salida	A ST	A palo
Dubletón		
x,x; H,x; H,H	la mayor	la mayor
Palo de 3 cartas		
x,x,x	la mayor	la 2ª
10,x,x; J,x,x; Q,x,x; K,x; Q,10,x; K,J,x	la menor	la menor
A,x,x; A,10,x	As o la menor	As
A,J,x; A,Q,x	la 2ª	As
2-3 H consecutivos (A,K,x; K,Q,x; etc.)	la mayor	la mayor
Palo de 4 o más cartas		
x,x,x,x, (x)	la 2ª	la 2ª
10,x,x,x, (x); J,x,x,x, (x); Q,x,x,x, (x); K,x,x,x, (x); 10,9,x,x; J,10,x,x; Q,10,x,x; K,10,x,x; Q,J,x,x; K,J,x,x	la 4ª	la 4ª
Q,10,9,x, (x); K,10,9,x, (x); K,J,10,x, (x)	la 2ª	la 2ª
K,Q,x,x, (x); A,K,x,x, (x); A,K,10,x	la 4ª	la mayor
10,9,7,x, (x); J,10,8,x, (x); Q,J,9,x, (x); K,Q,10,x, (x); 10,9,8,x; J,10,9,x; Q,J,10,x; K,Q,J,x	la mayor	la mayor
A,x,x,x, (x); A,H,x,x	la 4ª	As
A,10,9,x, (x); A,J,10,x; A,Q,J,x	la 2ª	As
A,K,H,x, (x)	As	As

Notas:
- En un contrato a palo nunca se sale bajo as, sea cual fuere la tenencia. En cambio, no hay inconveniente en hacerlo a ST.
- A ST, la salida de un honor con un palo de cuatro o más cartas exige tener el honor siguiente y una de las dos cartas que vienen a continuación. Por ejemplo, la salida del rey indica K,Q,J,x o K,Q,10,x.
- Con tres honores de los cuales los dos inferiores son consecutivos, se sale del mayor de esos dos (cabeza de secuencia interna). Por ejemplo, con K,J,10,x se sale de J.
- La salida de una carta pequeña indica siempre la posesión de por lo menos un honor (excepto, natu ralmente, la salida de dubletón con dos pequeñas y la de semifallo).

resa o no que un determinado palo se juegue o que se siga jugando.
Cuándo: Se utiliza sólo en las dos situaciones siguientes:
• en el palo jugado por el compañero, cuando el defensor no se ve obligado a jugar un honor (porque el compañero ha salido de un honor, o porque no se supera la carta del muerto);
• al descartar (tanto sobre un palo del compañero, como del declarante o muerto).
Cómo: Jugar una carta innecesariamente alta (pero de la que se pueda prescindir sin riesgo de perder baza) indica interés por ese palo. Jugar la carta más pequeña que se tiene, indica desinterés. Si esta señal se realiza con un honor, indica la posesión de los honores siguientes. Así, si se juega la Q, es que se tiene, como mínimo, la J.

Paridad al palo

La segunda señal en importancia es la que indica si se tiene un número par o impar de cartas a un palo. Ello permitirá muchas veces al compañero saber cómo está distribuido este palo en la mesa.
Cuándo: Sólo se utiliza al asistir al palo jugado por el declarante (tanto si juega desde su mano como desde el muerto). Es especialmente útil a sin triunfo, cuando el muerto tiene un palo largo. Esta señal sólo hay que darla cuando se juzga que la información será más útil al compañero que al declarante.

Cómo: Jugar la carta más pequeña indica un número impar de cartas. Jugar una carta intermedia (y luego una menor) indica un número par de cartas. Es decir: baja-alta indica impar; alta-baja indica par.

Preferencia de palo

Es mucho más infrecuente que las anteriores. Sirve para indicar una preferencia entre dos palos cuando repetir el que se juega es obviamente inútil. Es el único tipo de señal que puede dar lugar a confusiones.
Cuándo: En un contrato a palo, si juega un palo el compañero y es claramente imposible que se desee continuar a ese palo. En tal caso, la señal de interés/desinterés es inútil y se puede señalar la preferencia por uno de los dos palos restantes (excluido el triunfo).
Cómo: La carta más pequeña indica preferencia por el palo de menor rango de los dos restantes. Una carta innecesariamente alta indica preferencia por el palo de mayor rango. Es decir: pequeña, palo menor; alta, palo mayor.

Eco en triunfo

Es una señal que se utiliza para indicar dos cosas: que se tiene interés en fallar algo, y que se tienen al menos tres triunfos para hacerlo.
Cuándo: Al arrastrar el declarante si se dan las condiciones anteriores.
Cómo: Asistiendo con un triunfo intermedio a la primera vuelta y jugando luego uno menor. Ello indica la posesión de un tercer triunfo y la posibilidad de fallar algo.

VOCABULARIO COMPLEMENTARIO

apertura Primer canto distinto de paso. El jugador que la efectúa es el abridor.

apoyo Declaración a un palo previamente mencionado por el compañero. También, posesión de un número suficiente de cartas a un palo declarado por el compañero como para efectuar una declaración de apoyo.

Blackwood Empleo convencional de la voz de 4 ST para preguntar al compañero cuántos ases posee, como precaución para declarar un slam sin que falte más de un as.

convención Canto o jugada con un significado definido, acordado con el compañero, que puede ser artificial.

Cue-bid Declaración impasable en una denominación a la que no se puede querer jugar –como, por ejemplo, al palo de los adversarios–, para mostrar una mano fuerte o una distribución determinada.

intervención Cualquier declaración o doblo del bando que no ha abierto la subasta.

inversée Redeclaración al nivel de 2 o más de un palo de rango superior al declarado previamente.

falso Canto deliberadamente engañoso, con una mano muy distinta de la que se supone que indica. Es perfectamente correcto si el compañero resulta tan engañado como los adversarios.

obstrucción Declaración, generalmente con salto, efectuada más con el propósito de quitar espacio de subasta a los adversarios que esperando cumplir un contrato.

parada Carta o combinación de la cual se espera que interrumpa el desfile de un palo por parte de los adversarios.

reabrir Efectuar una declaración o un doblo cuando la subasta de los adversarios se ha detenido a un nivel bajo.

redeclaración Canto sucesivo de un jugador que ha abierto la subasta o que ha respondido a una apertura de su compañero.

respuesta Primer canto del compañero del abridor tras la apertura.

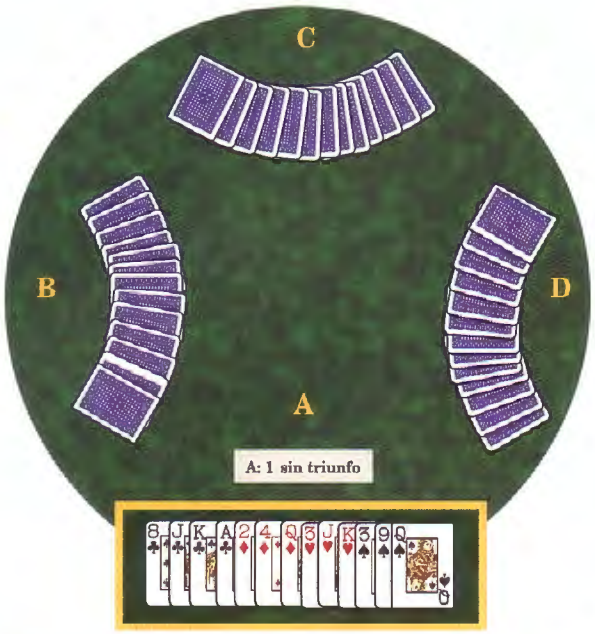
Stayman Convención muy popular para investigar una posible ligada a un palo mayor tras una apertura a sin triunfo.

Texas Convención para que el abridor a sin triunfo, y no su compañero, juegue la manga a un palo mayor.

PARTIDA COMENTADA

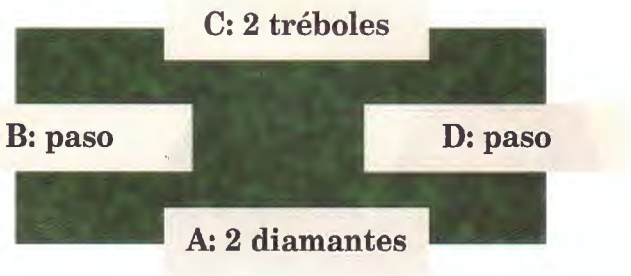
A continuación se comentan los distintos pasos de una partida de bridge entre dos parejas, A-C y B-D. Se incluye un rubber completo –es decir, hasta que una de las parejas consigue ganar dos mangas–, para lo cual son necesarios diversos repartos de cartas, con sus consiguientes subastas y carteos. En las mangas que se juegan aparecen ejemplos de las diversas posibilidades que se dan normalmente en una partida de bridge: juegos a sin triunfo y con palo de triunfo, contratos cumplidos y contratos multados, contratos de slam... Aunque en los textos de bridge se suelen indicar las posiciones de los jugadores de acuerdo con los puntos cardinales –N, E, S y O–, en los juegos siguientes se ha mantenido la indicación A, B, C y D, usual en esta obra, para denominar a los jugadores.

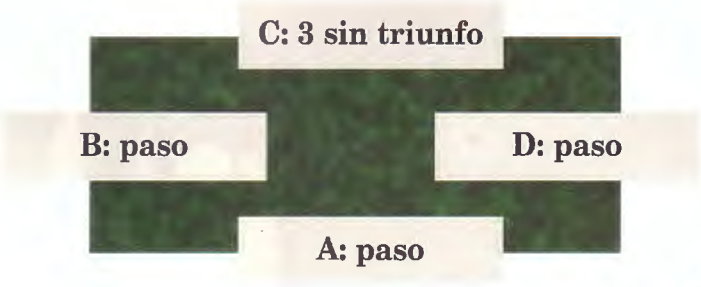
1 Cada juego parcial del bridge se inicia con el reparto de trece cartas a cada jugador, de una en una y en sentido horario (de izquierda a derecha). En las partidas de bridge es corriente utilizar dos barajas: mientras un jugador da una de ellas, su pareja baraja la otra y la deja preparada para el siguiente juego.



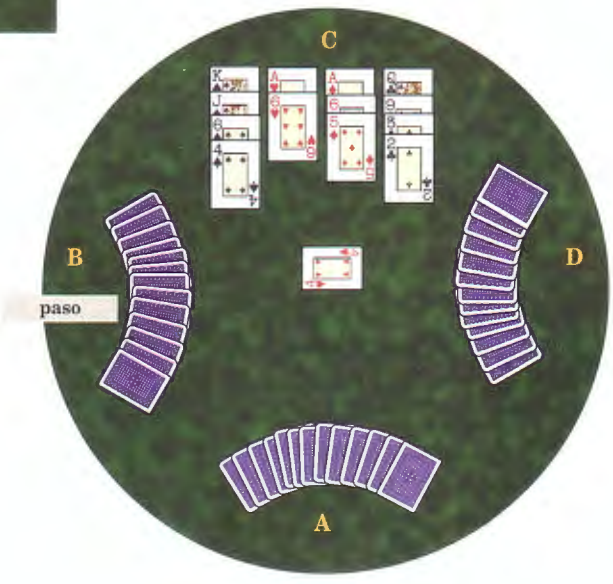
2 Después de la distribución, cada jugador ordena sus cartas por palos y estudia su valor, es decir, si tiene bastantes puntos para abrir la subasta, qué voces puede dar después de que haya abierto su compañero o hayan hablado los contrarios... El primero en hablar en un juego es siempre el dador, aunque sólo sea para decir *paso*; sin embargo, se dice que se abre la subasta cuando se da una voz distinta de ésta. En el presenta caso, el jugador A la abre con la voz de *1 sin triunfo*.

3 Después de que A haya abierto la subasta, el jugador B pasa y C da la voz de *2 tréboles*, que es la convención Stayman para saber si A tiene cuatro cartas en algunos de los palos mayores (corazones o picas); la respuesta de A niega esta posibilidad.

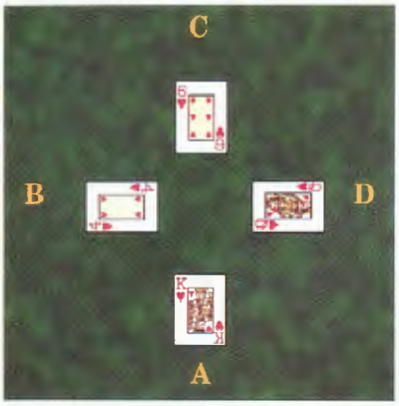




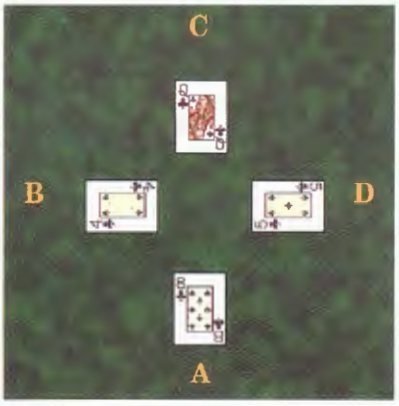
4 Como A carece de palos cuartos mayores, el jugador C cierra la subasta con su declaración de *3 sin triunfo*.



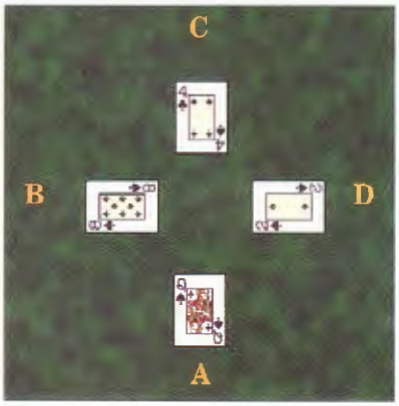
5 Después de la voz de *3 sin triunfo* del jugador C, los otros jugadores pasan, con lo que se da la subasta por terminada. El contrato que se va a jugar es 3 sin triunfo por la pareja A-C, mientras que B-D serán los defensores y tratarán de que A-C no cumplan su contrato. Como A ha sido el primer jugador de la pareja que ha declarado sin triunfo, él será el jugador y C será el muerto. El muerto extiende sus cartas después de la salida de B y se limita a jugar la carta que le indica A.



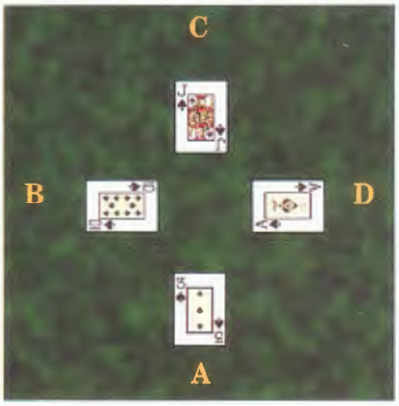
6 B sale del cuatro de corazones (presumiblemente la cuarta del palo largo). A gana con el rey.



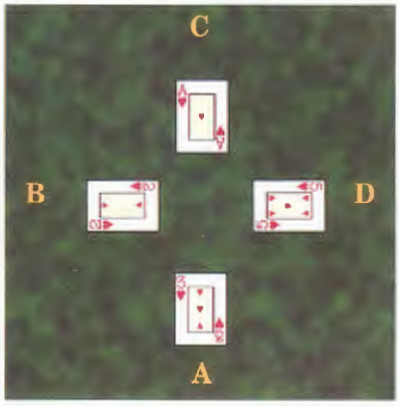
7 A sale ahora de una carta de tréboles para pasar al muerto y jugar desde allí.



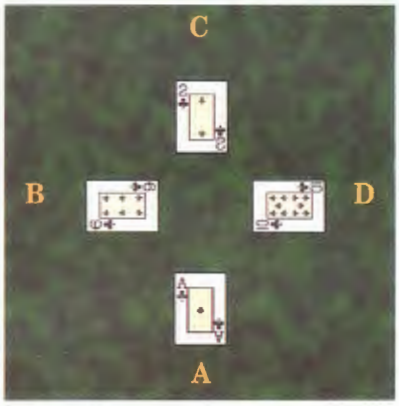
8 Una vez en el muerto, A sale de picas, palo del que sólo le falta el as entre los honores mayores.



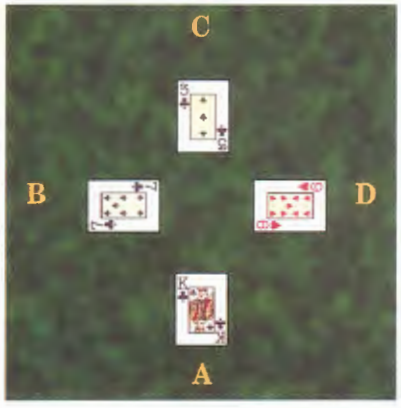
9 A juega una pica pequeña de su mano hacia el muerto y cubre el diez de B con la jota. D gana la baza.



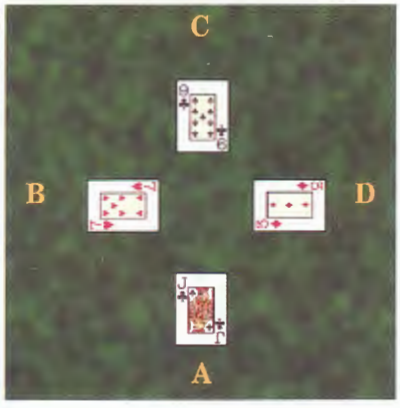
10 Después de ganar la baza, D sale de corazones, es decir, repite el palo de su compañero.



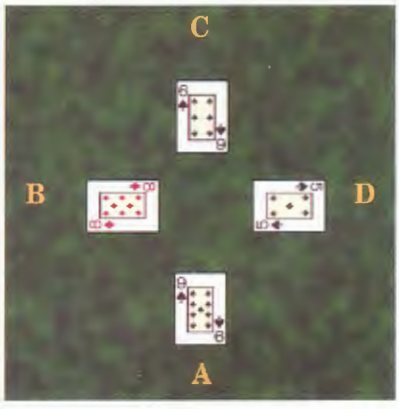
11 Ahora el jugador A pasa a jugar sus cartas firmes de los palos negros (tréboles y picas).



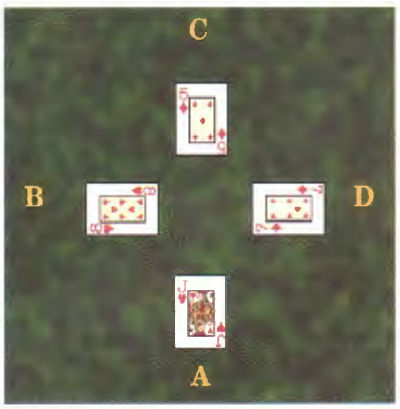
12 A sigue jugando sus cartas firmes de tréboles, observando los descartes de los contrarios.



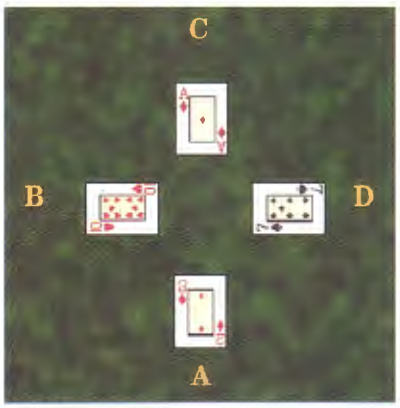
13 En la cuarta baza de tréboles, ambos jugadores contrarios se ven obligados a descartarse.



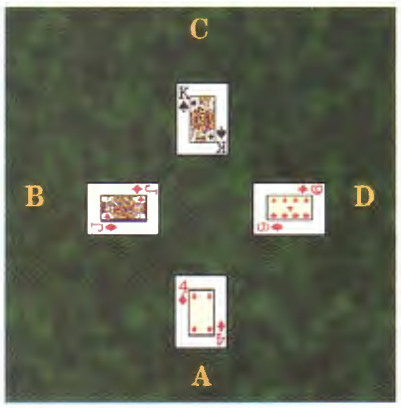
14 Después de los tréboles, A juega el resto de sus cartas firmes empezando por el nueve de picas.



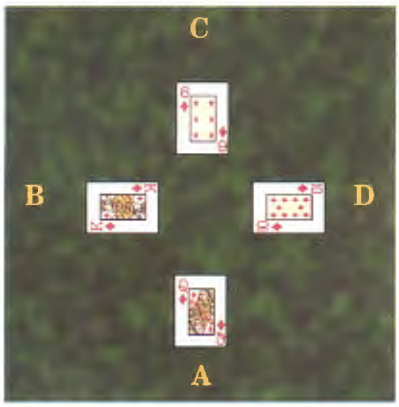
15 La jota de corazones proporciona al jugador A su novena baza, con la que cumple el contrato.



16 Ahora el jugador A sale de diamantes para entrar en el muerto y poder jugar el rey de picas.

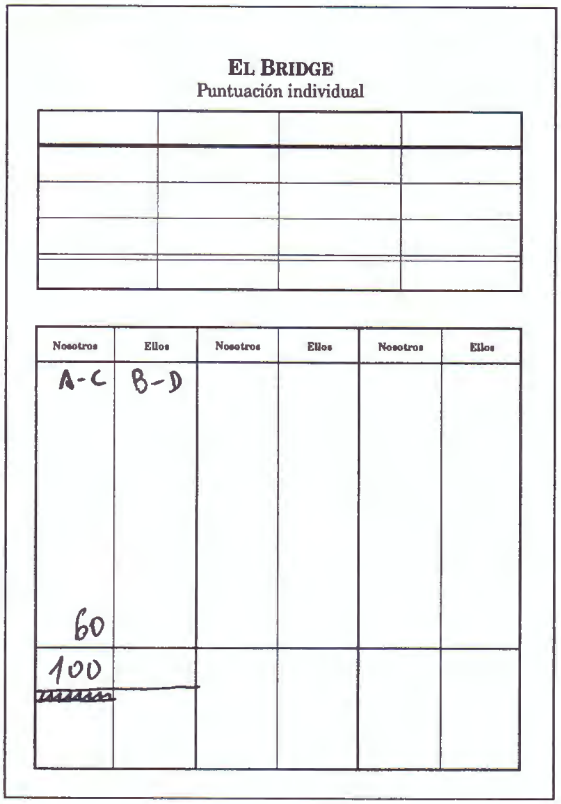


17 El rey de picas proporciona una nueva baza a la pareja A-C, que cumple su contrato.



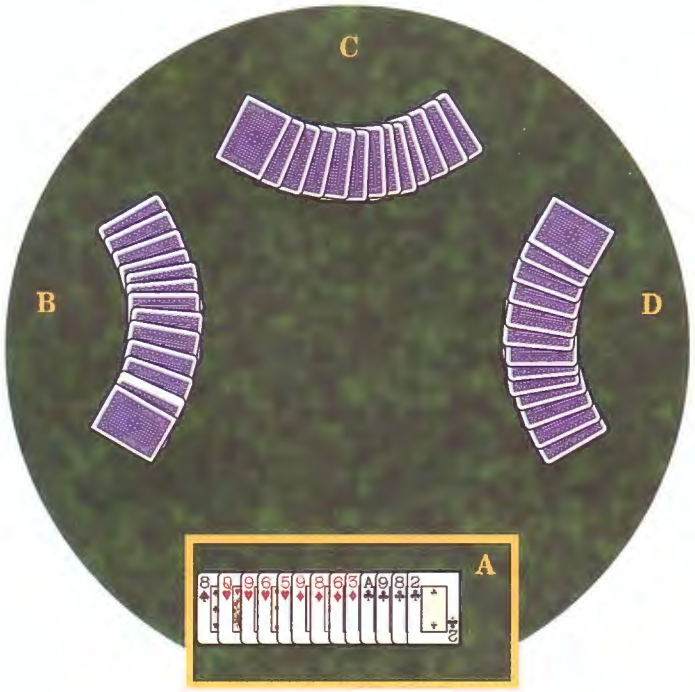
18 La pareja B-D gana la última baza de la partida con el rey de diamantes, tras la salida del seis del palo desde el muerto.

19 La pareja A-C ha ganado 11 bazas: las seis de la obligación, las tres del contrato acordado (3 sin triunfo, que equivalen a 100 puntos bajo la línea) y dos bazas extras (60 puntos sobre la línea).

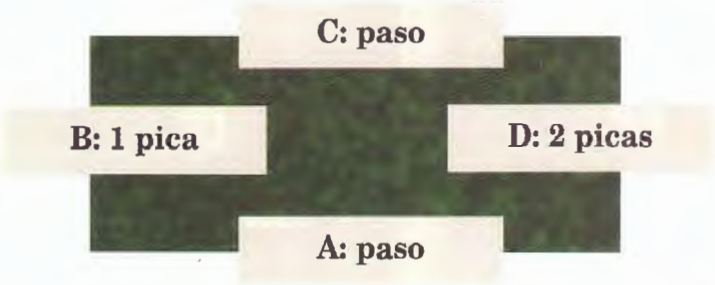


EL BRIDGE
Puntuación individual

Nosotros	Ellos	Nosotros	Ellos	Nosotros	Ellos
A-C	B-D				
60					
100					

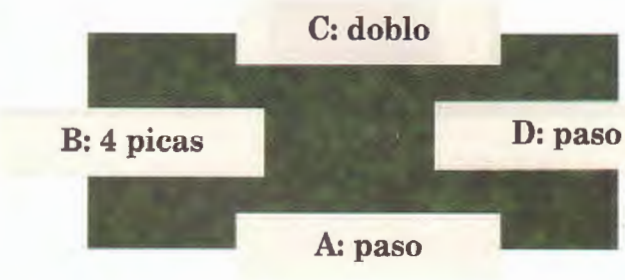


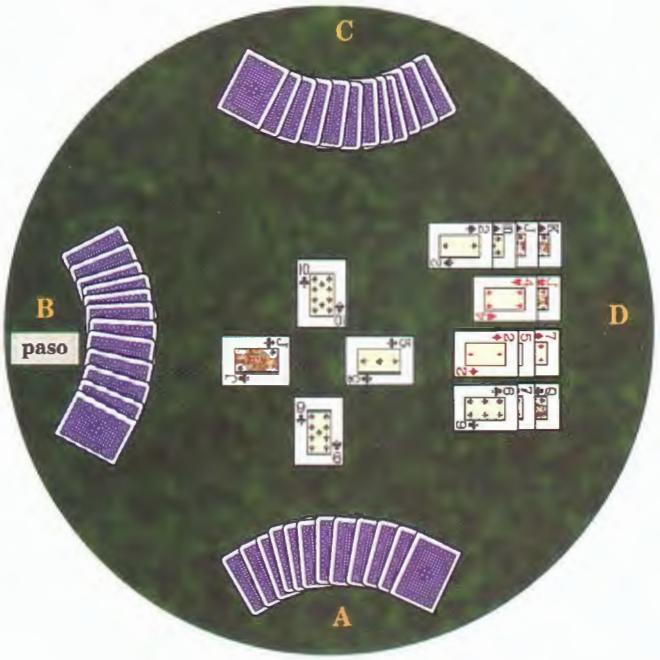
20 Después de la anotación de la manga ya terminada, B reparte trece cartas a cada jugador para iniciar una nueva manga.



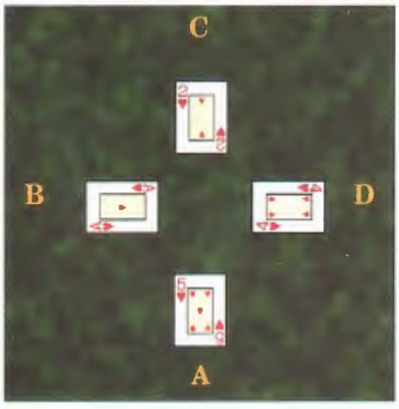
21 El jugador B, el dador, es el primero en hablar y abre la subasta con la voz de *1 pica*, indicando un palo por lo menos quinto. Su compañero, D, le apoya con su voz de *2 picas*.

22 Tras el apoyo de su compañero, el jugador B cierra la manga a *4 picas*. El jugador C dobla, ya que cree poder multar este contrato.

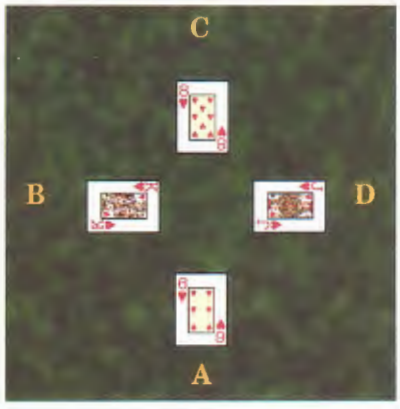




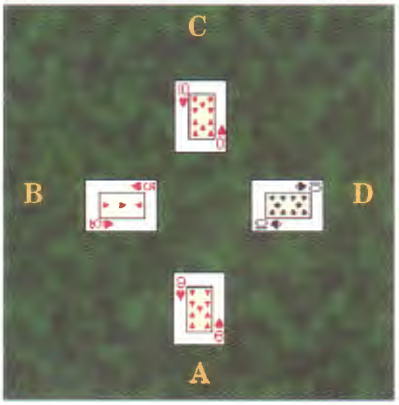
23 Después del doblo de C, los otros tres jugadores pasan, por lo que termina la subasta y puede iniciarse el carteo. Sale el mismo C, ya que B es el declarante. Después de la salida de C (el diez de tréboles), D, que es el muerto por ser el compañero del declarante, extiende sus cartas. B gana la primera baza con la jota de tréboles. Como A tiene el nueve y el ocho de tréboles, supone que el diez de C es un semifallo o un dubletón.



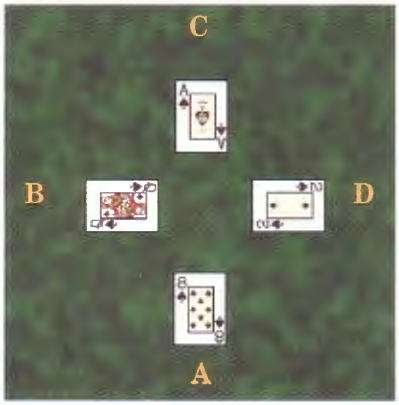
24 En la segunda baza, B juega su as de corazones, que gana la baza al servir todos del palo.



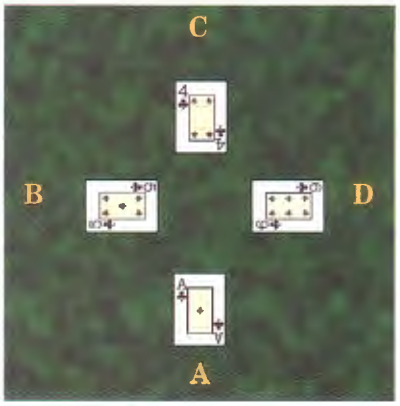
25 La tercera baza es también ganada por el jugador B, gracias a su rey de corazones.



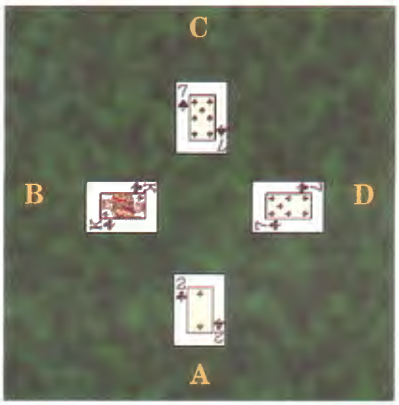
26 B hubiese podido intentar el impasse de corazones, pero ha preferido fallar en el muerto.



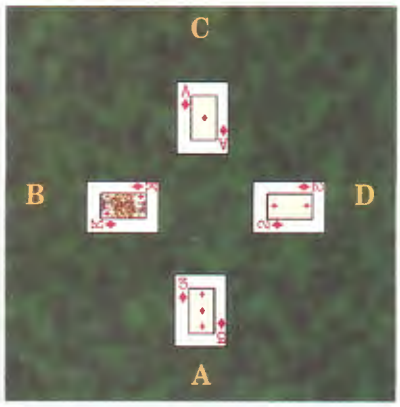
27 El arrastre que hace B desde el muerto es ganado por el as de picas del jugador C.



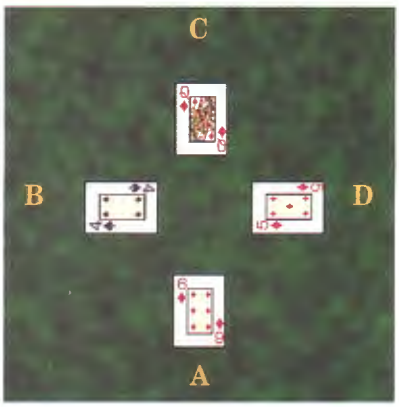
28 Después de ganar la baza anterior, C vuelve a salir de tréboles, indicando un posible dubletón.



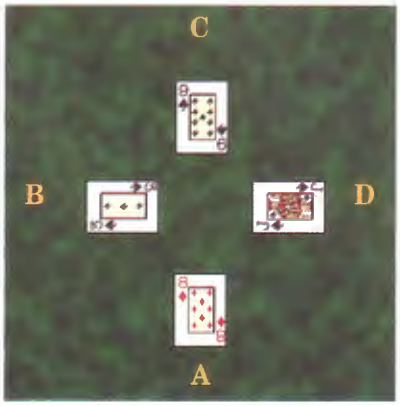
29 Tras ganar con el as de tréboles, A vuelve a salir del palo de su compañero y C falla la baza.



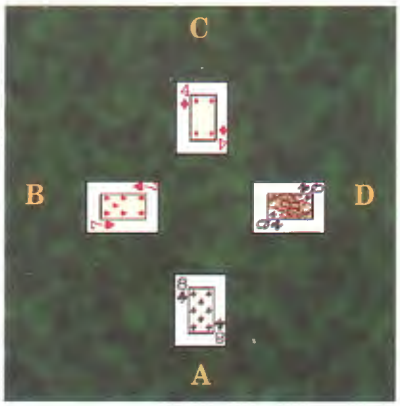
30 El as de diamantes de C proporciona a la pareja A-C la cuarta baza de la manga y la multa.



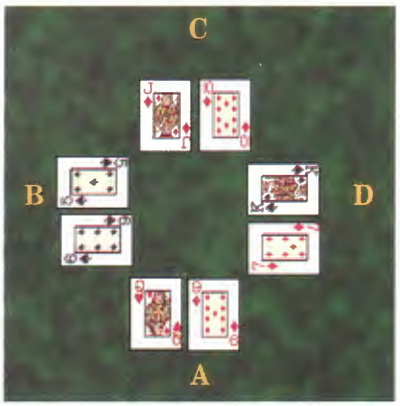
31 La continuación de diamantes de C es fallada por B (que en la baza anterior ha jugado el rey).



32 Un nuevo arrastre de B elimina el último triunfo de los contrarios (el nueve de picas de C).



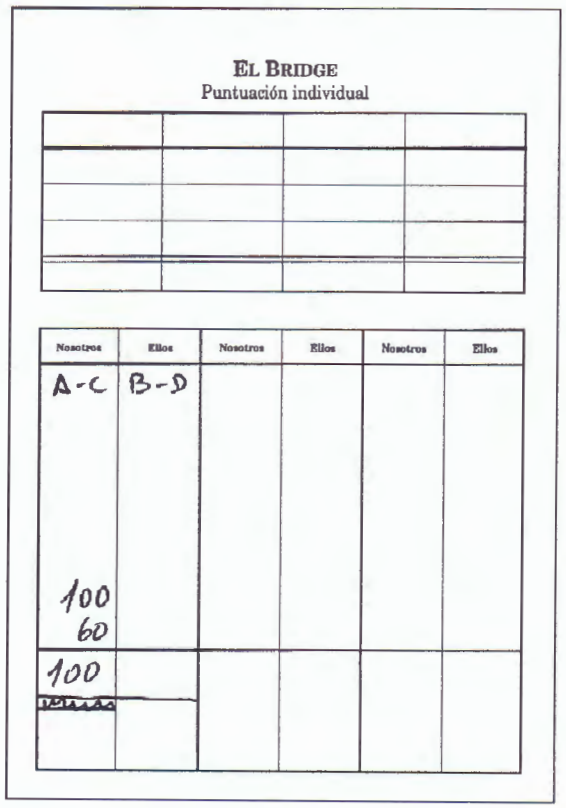
33 Después de eliminar los triunfos contrarios, B procede a ganar bazas con sus cartas firmes.



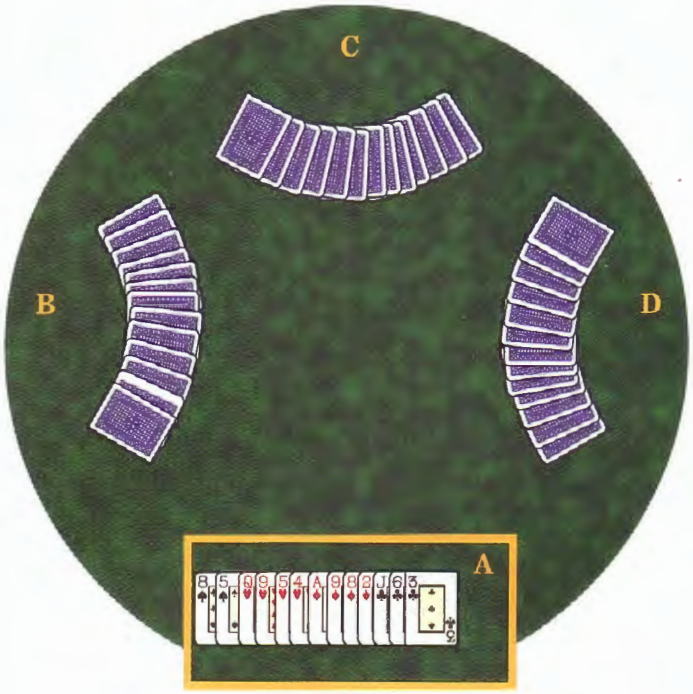
34 Las dos últimas bazas las gana B con el rey de triunfo del muerto y el último triunfo de su mano.

35 La pareja A-C ha ganado cuatro bazas, por lo que a la pareja B-D le ha faltado una para cumplir el contrato. Esta baza que les ha faltado es una multa que representa 100 puntos (ya que el contrato estaba doblado) sobre la línea para A-C.

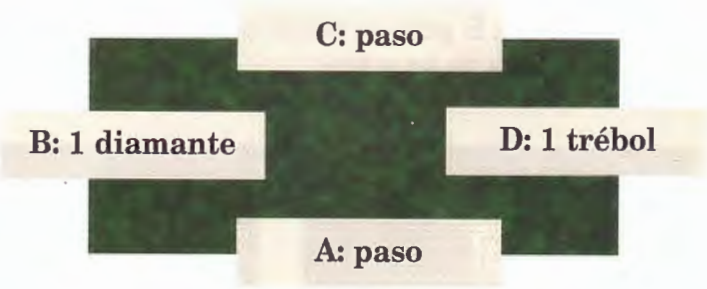
36 Ahora le corresponde a C dar las cartas e iniciar la subasta. Reparte trece cartas a cada jugador de una en una, empezando por D y terminando por él mismo, en la dirección de avance de las agujas del reloj (sentido horario).

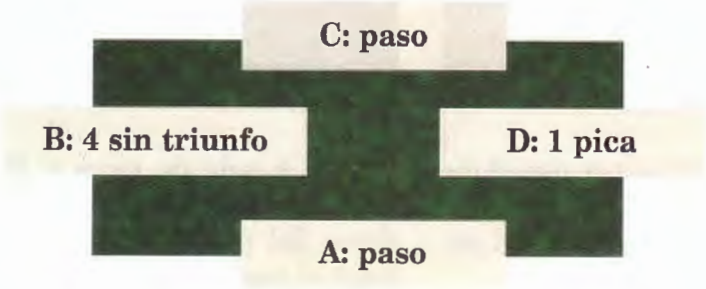

EL BRIDGE
Puntuación individual

Nosotros	Ellos	Nosotros	Ellos	Nosotros	Ellos
A-C	B-D				
100					
60					
100					

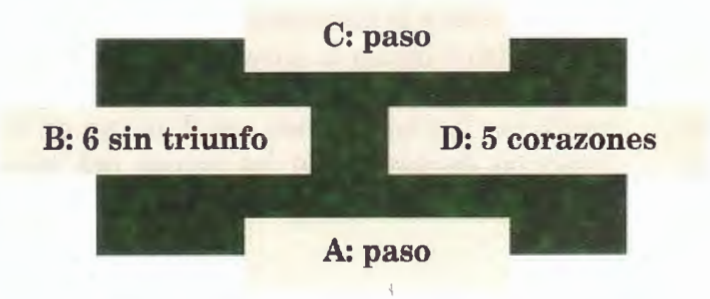


37 El jugador C inicia la subasta pasando. La abre el jugador D con la voz de *1 trébol*. Esta voz, en general, indica la carencia de un palo mayor quinto por parte del que la da. La respuesta de *1 diamante* de B (tras el paso de A) indica por lo menos un palo cuarto de diamantes.



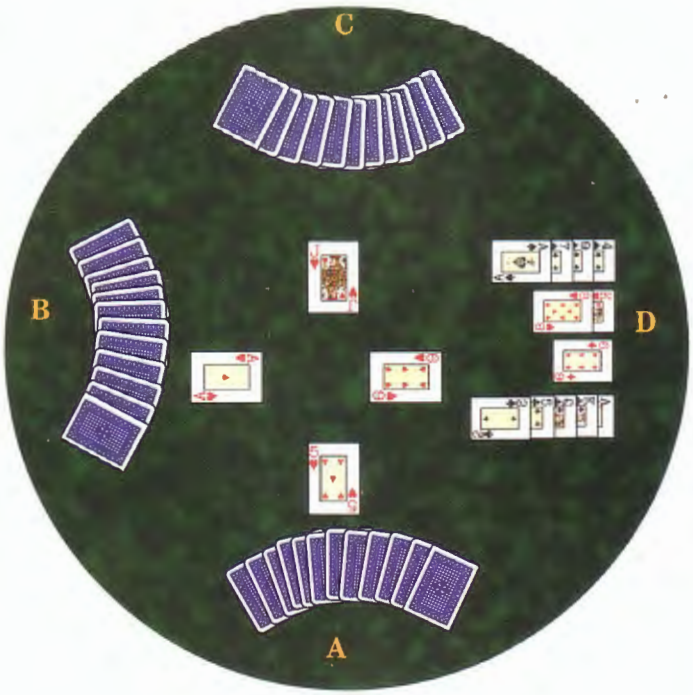


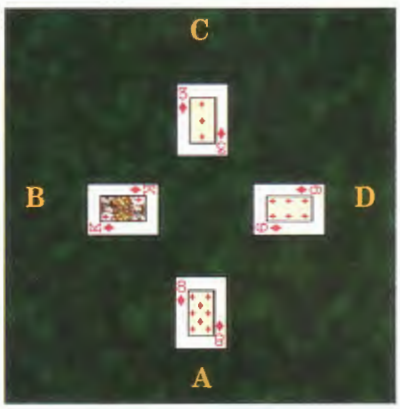
38 La subasta de la pareja B-D continúa sin la intervención de los contrarios, que se limitan a dar la voz de *paso* cuando es su turno de hablar. Tras la voz de *1 pica*, indicando un palo cuarto de picas por parte de D, B investiga la posibilidad de contratar un slam, es decir, doce o trece bazas, por lo que da una voz de *4 sin triunfo* para preguntar cuántos ases tiene su compañero (convención Blackwood).



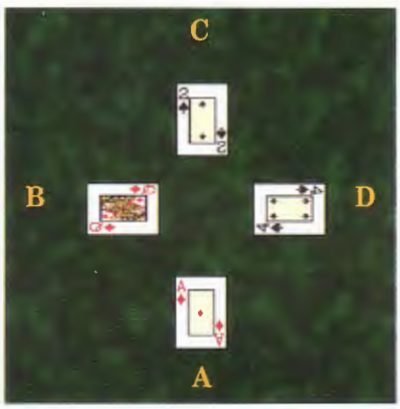
39 La voz de *5 corazones* en respuesta a la convención Blackwood indica que D tiene dos ases. B duda entre el pequeño slam (no pueden ir al gran slam porque les falta un as) a diamantes o a sin triunfo. Da por hecho que, como D ha abierto la subasta, debe tener por lo menos un rey (tréboles o corazones) además de los dos ases.

40 Después de los tres pasos de los otros jugadores a la última voz de B termina la subasta y empieza el carteo. El jugador C sale de la jota de corazones (inicio de una secuencia) y D extiende sus cartas, ya que es el muerto. A la vista de estas cartas, B observa que ganará tres bazas en picas (as, rey y dama), dos en corazones (as y rey) y tres en tréboles (as, rey y dama), que pueden ser cinco si las seis cartas en manos de los contrarios están repartidas tres para cada uno de ellos. El palo de diamantes proporcionará por lo menos tres bazas (dama, jota y diez) después de que uno de los contrarios juegue el as de diamantes (además, si el palo no está repartido 5-0, puede ganar todas las bazas del palo menos el as). B gana la salida con el as de corazones de su mano.

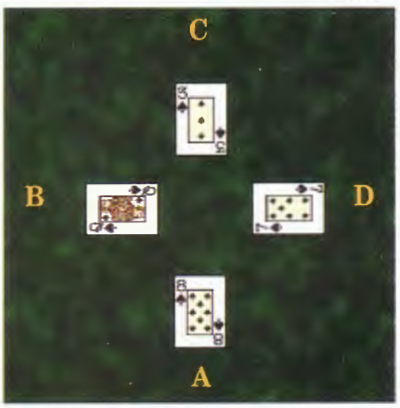




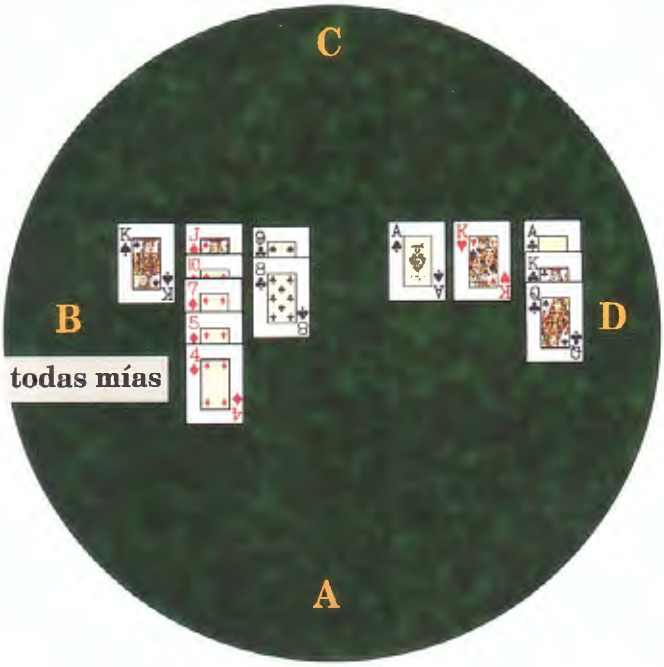
41 El jugador B procede a afirmar los diamantes. Intenta así que los contrarios jueguen el as.



42 Después de que el jugador A juegue su as de diamantes, el resto del palo le quedará firme a B.



43 A sale de picas y B gana la baza con la dama del palo. Ahora reclamará el resto de las bazas.

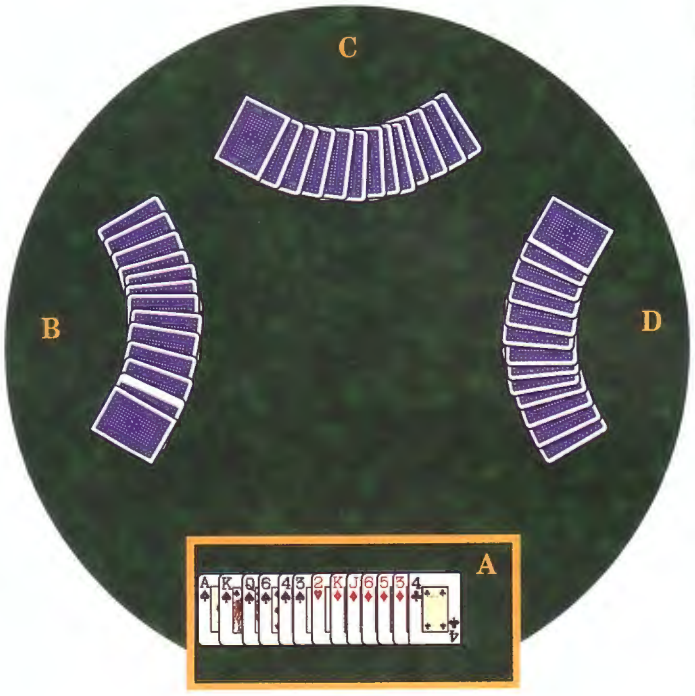


44 B extiende sus cartas indicando que el resto de bazas son suyas, ya que ganará sus cinco cartas de diamantes y pasará al muerto para jugar sus honores. En realidad, le sobran cartas firmes para cumplir su contrato, ya que sólo quedan nueve bazas y tiene once cartas firmes.

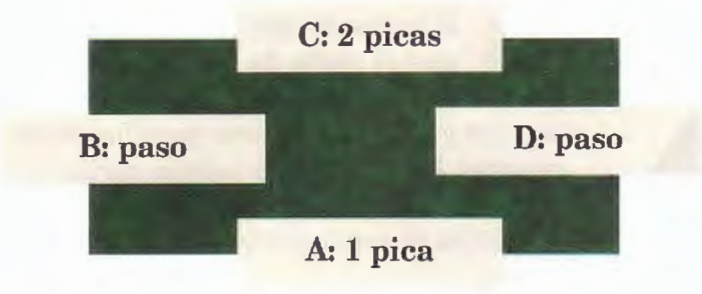
45 Ahora la pareja B-D sólo ha perdido una baza, el as de diamantes, por lo que ha cumplido su contrato de 6 sin triunfo (doce bazas). Se anota 190 puntos bajo la línea, que es el valor de los 6 sin triunfo, y un premio de 500 puntos sobre la línea, que es el premio por cumplir un slam una pareja que no está vulnerable.

EL BRIDGE
Puntuación individual

Nosotros	Ellos	Nosotros	Ellos	Nosotros	Ellos
A-C	B-D				
100					
60	500				
100					
	190				

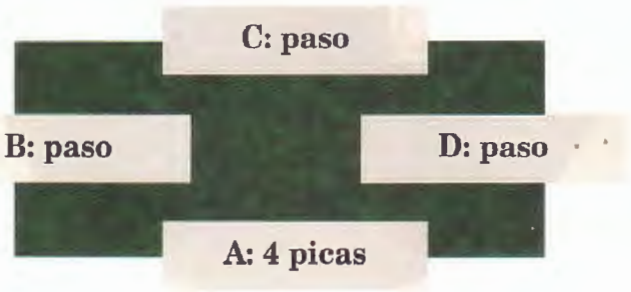


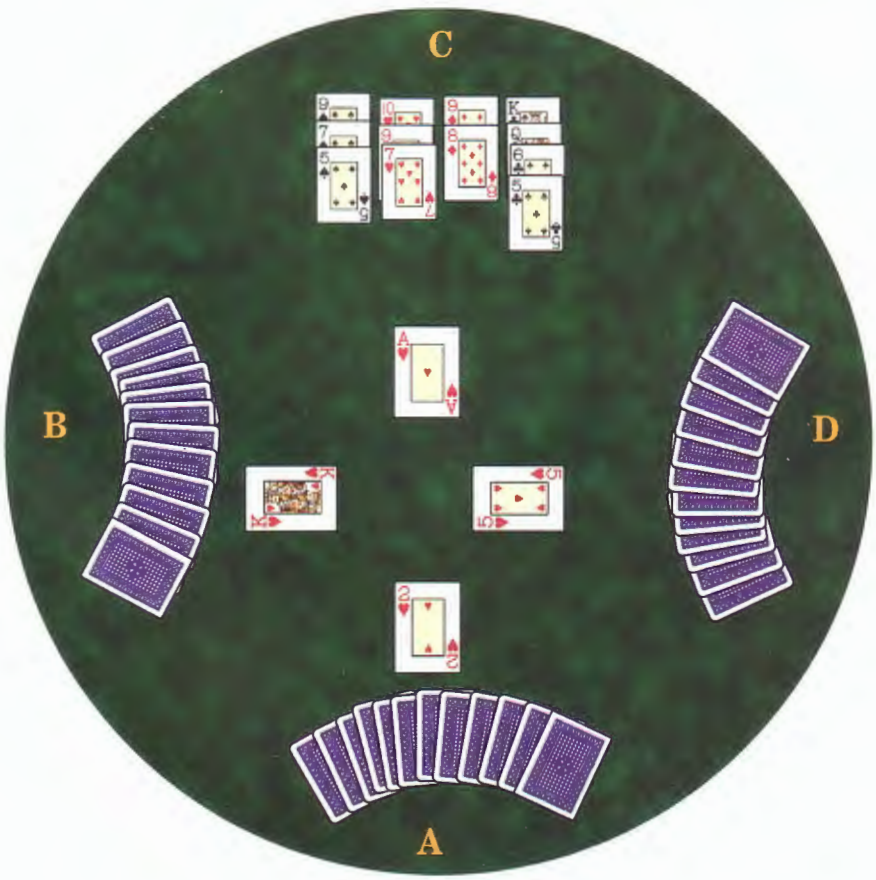
46 Ahora le toca a D dar las cartas. Las dos parejas tienen una manga (es decir, las dos están vulnerables). La siguiente que gane otra manga, ganará el rubber. Como en todos los repartos, D da trece cartas a cada jugador, de una en una y en sentido horario.



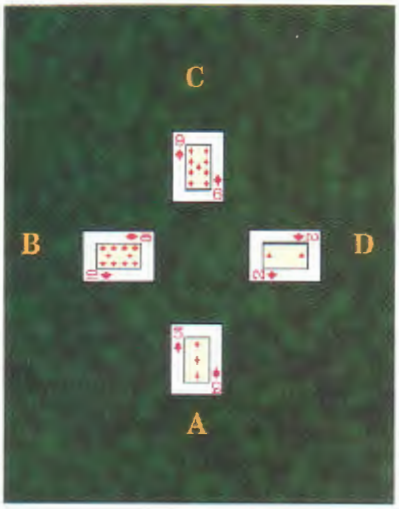
47 El jugador D (el dador) inicia la subasta, pero sólo pasa. El jugador A la abre con la voz de *1 pica*, que indica un palo por lo menos quinto de picas. El jugador C le apoya, con lo que indica que por lo menos tiene tres cartas de picas y 6 puntos de honor.

48 Tras el apoyo limitado de su compañero (máximo 10 puntos), el jugador A prefiere cerrar la manga a picas, ya que no ve opciones de slam. Los otros tres jugadores pasan, por lo que se iniciará el carteo.



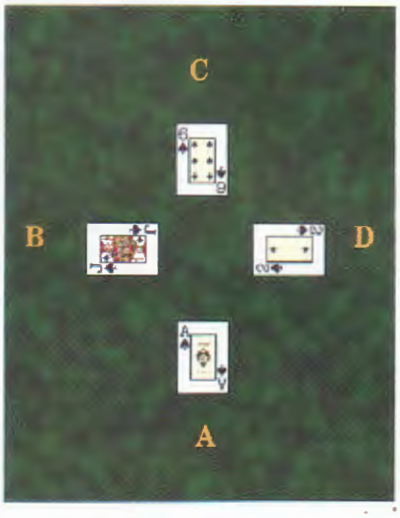


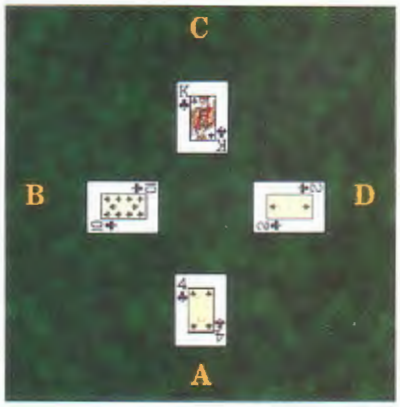
49 B, a la izquierda del declarante, tiene la salida del carteo. Después de que haya jugado su rey de corazones (inicio de una secuencia), el jugador C (el muerto) extiende sus cartas. Su as gana la baza.



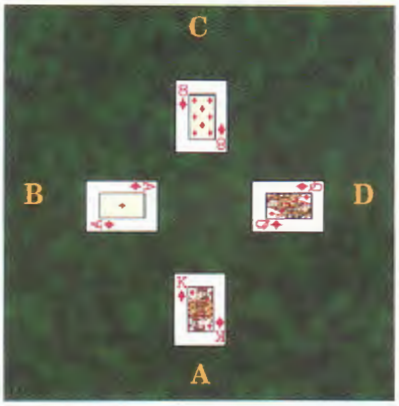
50 A aprovecha que juega desde el muerto para probar un doble impasse de diamantes, que pierde.

51 Para evitar un posible fallo cruzado (diamantes en el muerto, corazones en la mano), el jugador A arrastra y gana la baza en su mano.

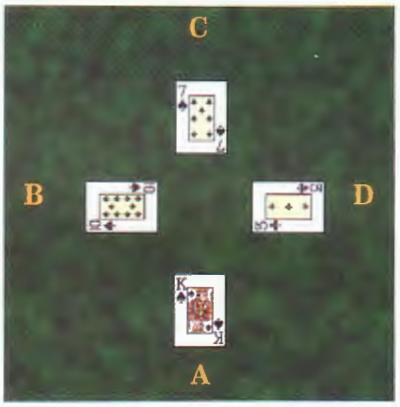




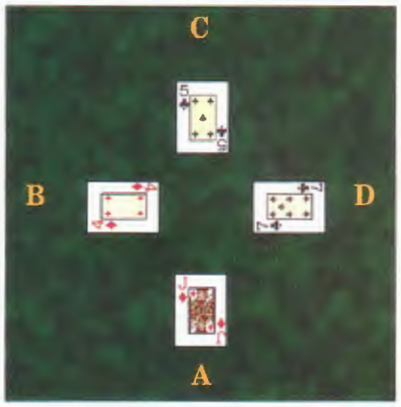
52 Ahora A juega un trébol hacia su rey (expasse). El as lo tiene B, pero no lo pone para no dejar firmes las cartas del muerto.



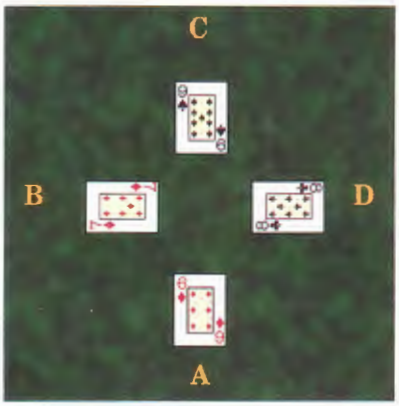
53 El jugador A vuelve a probar el impasse de diamantes desde el muerto. La aparición de la dama y el as casi le afirma el palo.



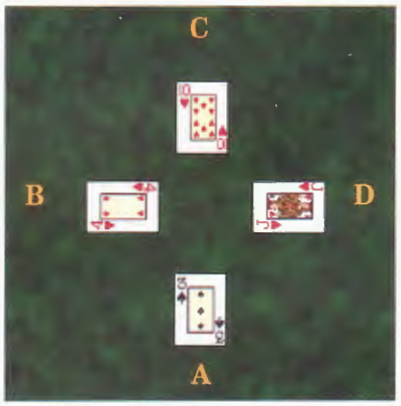
54 B repite el arrastre para evitar que A pueda fallar diamantes en el muerto. Como D no juega picas, a B le queda aún otra.



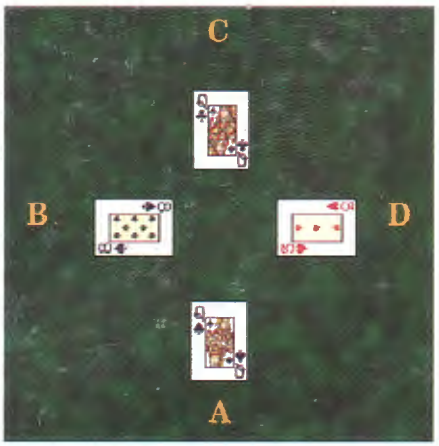
55 El jugador A juega su jota de diamantes para ver si el palo está repartido 3-3 y le queda firme la última carta.



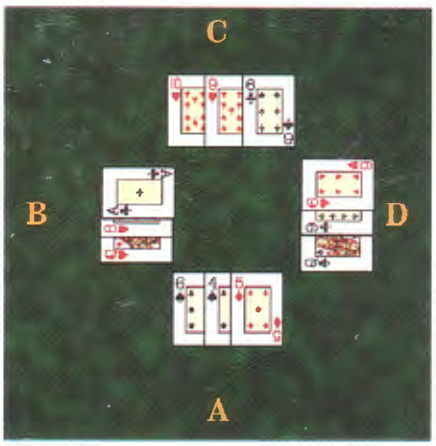
56 Como a A no se le ha afirmado el palo de diamantes, aprovecha el último triunfo del muerto para fallar y ganar la baza.



57 El jugador A juega una carta de corazones desde el muerto, que gana en su mano gracias a su fallo con el tres de picas.



58 A procede a efectuar un arrastre y eliminar de este modo el último triunfo que le queda a B.



59 Los dos triunfos y la carta de diamantes firme proporcionan a A las tres últimas bazas.

60 La pareja A-C ha cumplido su contrato de 4 picas con una baza extra, por lo que se anota 150 puntos (en los contratos cumplidos a manga no importa anotar las bazas extras bajo la línea). Con esta manga ha terminado el rubber. Para conocer la puntuación final de cada jugador, se suman las dos columnas y se hace la diferencia de los dos totales. El resultado se lleva a la parte superior de la hoja de anotación. Como D ha sido el último dador, le corresponda dar a A, por lo que cambiarán de sitio B y C (no se mueven el dador y el que corta en el primer cambio) y A-B jugarán contra C-D el siguiente rubber.

Más que en ningún otro juego, en el bridge es indispensable que los jugadores recuerden en todo momento qué cartas se han jugado, quién las ha jugado, en qué orden han sido jugadas por cada jugador... Todos estos datos, combinados con las voces de la subasta, permitirán conocer la distribución más probable y más favorable de las cartas entre las manos de los defensores. Por ejemplo, un jugador juega as, rey y dama de un palo al inicio del carteo; si este jugador no ha dicho nada en la subasta pudiendo hablar normalmente, será muy raro que tenga otro as, ya que en caso contrario habría dicho algo en la subasta.

Por otra parte, los jugadores, tanto el declarante como los defensores, deben hacer como los jugadores de ajedrez y anticipar el resultado de sus acciones, no sólo sobre la baza en curso, sino también sobre las siguientes. Es corriente que un jugador ponga en mano a un defensor para obligarle a salir hacia una tenaza. El defensor deberá anticipar esta posibilidad y descartar una carta que le daría una baza, para no tener que conceder dos luego.

Una máxima que todo jugador debe tener presente es la de que «el impasse innecesario favorece al adversario». Recuerda a los jugadores que, por muy atrayente que resulte jugar hacia la dama con as y dama, no siempre vale la pena realizar esta jugada. Antes de efectuarla, el jugador debe calibrar la necesidad o no de esa acción.

EL BRIDGE
Puntuación individual

A	B	C	D
+220	-220	+220	-220

Nosotros	Ellos	Nosotros	Ellos	Nosotros	Ellos
A-C	B-D	A-B	C-D		
910	690				
500	220				
100					
60					
100					
	190				
150					